

**HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN  
SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS  
KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Arni Praesti  
NIM 11108244096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh Arni Praesti, NIM 11108244096 telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Bambang Saptono, M.Si.

NIP. 19610723 198803 1 001

Yogyakarta, Maret 2015

Pembimbing II



Sudarmanto, M.Kes.

NIP. 19570508 198303 1 001

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Maret 2015

Yang menyatakan,

Arni Praesti

NIM 11108244096

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO” yang disusun oleh Arni Praesti, NIM 11108244096 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Mei 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Bambang Saptono, M.Si.	Ketua Penguji		19-05-2015
Aprilia Tina Lidyasari, M.Pd.	Sekretaris Penguji		20-05-2015
Prof. Dr. C. Asri Budiningsih	Penguji Utama		26-05-2015
Sudarmanto, M.Kes.	Penguji Pendamping		22-05-2015

Yogyakarta, 03 JUN 2015  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Haryanto, M.Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 00 1

## **MOTTO**

Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajari (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.

**(QS. Al-‘alaq : 3-5)**

Anak-anak membutuhkan kebebasan dan waktu untuk bermain. Bermain bukanlah suatu kemewahan. Bermain adalah kebutuhan.

**(Kay Redfield Jamison)**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Agama, nusa dan bangsa.

# **HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh  
Arni Praesti  
NIM 11108244096

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 95 siswa dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 77 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket angket. Sebelum penelitian dilaksanakan, maka dilakukan terlebih dahulu uji coba instrumen yaitu uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data adalah statistik inferensial yang dilakukan dengan uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan linearitas sedangkan pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis korelasi product moment dan regresi sederhana.

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon progo. Hal tersebut ditunjukkan dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,637 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 %. Sedangkan nilai koefisien determinan ( $R^2$ ) adalah 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata kunci : *gaya belajar, pola bermain*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayahNYA sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi “HUBUNGAN GAYA BELAJAR DENGAN POLA BERMAIN SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO” ini dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini ditulis sebagai realisasi untuk memenuhi tugas mata kuliah Tugas Akhir Skripsi, sekaligus diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan saya kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan di UNY.
2. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ibu Hidayati, M. Hum, selaku Ketua Jurusan PPSD yang telah memberikan bimbingan dalam pengambilan tugas akhir skripsi.
4. Bapak Bambang Saptono, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan ikhlas membimbing saya dalam penyelesaian skripsi ini.



5. Bapak Sudarmanto, M.Kes., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Agung Hastomo, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam kegiatan perkuliahan.
7. Para dosen Jurusan PPSD Fakultas Ilmu Pendidikan UNY yang telah memberikan ilmu dan membekali saya pengetahuan.
8. Ibu Suratinem, S.Pd. SD., selaku Kepala SD Negeri Banarejo Kecamatan Lendah yang telah memberikan ijin dalam penelitian di lapangan.
9. Bapak Sarman, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Gegulu Kecamatan Lendah yang telah memberikan ijin dalam penelitian di lapangan.
10. Bapak Agus Sudarmaji, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri Mendiwo Kecamatan Lendah yang telah memberikan ijin dalam penelitian di lapangan.
11. Bapak Yulianto, S.Pd. SD., selaku Kepala SD Negeri Sembungan Kecamatan Lendah yang telah memberikan ijin dalam penelitian di lapangan.
12. Ibu Tukiye, S.Pd. SD., selaku Kepala SD Negeri Pengkol Kecamatan Lendah yang telah memberikan ijin dalam penelitian di lapangan.
13. Teman-teman Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya kelas VIII. G yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu, memberikan dukungan dalam mengerjakan skripsi ini.

Penulis,

## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Gaya Belajar .....	11
1. Pengertian Belajar.....	11
2. Pengertian Gaya Belajar.....	12
3. Macam-macam Gaya Belajar.....	13
B. Bermain.....	20
1. Pengertian Bermain.....	20
2. Ciri-Ciri Bermain.....	22
3. Macam-macam Pola Bermain.....	25

C. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	31
D. Kerangka Berpikir.....	33
E. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode dan Desain Penelitian.....	36
B. Variabel Penelitian.....	37
C. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	37
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Teknik Analisi Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	62
1. Lokasi Penelitian.....	62
2. Deskripsi Data.....	64
3. Hasil Uji Prasyarat.....	80
4. Pengujian Hipotesis.....	86
5. Analisis Regresi.....	101
B. Pembahasan.....	102
C. Keterbatasan Penelitian.....	107
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>112</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Jumlah Populasi Kelas V Se-Gugus V Kecamatan Lendah.....	42
Tabel 2. Jumlah Sampel Tiap SD Se-Gugus V Kecamatan Lendah .....	44
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen.....	47
Tabel 4. Alternatif Jawaban Instrumen.....	50
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Gaya Belajar.....	53
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Pola Bermain.....	54
Tabel 7. Butir-butir Gugur dan Valid.....	55
Tabel 8. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	63
Tabel 9. Pengklasifikasian Responden berdasarkan Gaya Belajar.....	66
Tabel 10. Pengklasifikasian Responden berdasarkan Pola Bermain.....	72
Tabel 11. Hasil Penelitian Pola Bermain dan Gaya Belajar.....	76
Tabel 12. Kecenderungan gaya belajar terhadap pola bermain siswa.....	79
Tabel 13. Uji normalitas gaya belajar dengan chi kuadrat.....	81
Tabel 14. Uji normalitas pola bermain dengan chi kuadrat.....	82
Tabel 15. Hasil Uji Korelasi Product Moment antara Gaya Belajar dengan Pola Bermain.....	88
Tabel 16. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi Product Moment.....	89
Tabel 17. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Visual dengan Pola Bermain Aktif.....	90
Tabel 18. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Visual dengan Pola Bermain Pasif.....	92
Tabel 19. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Auditory dengan Pola Bermain Aktif.....	94
Tabel 20. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Auditory dengan Pola Bermain Pasif.....	96
Tabel 21. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Kinestetik dengan Pola Bermain Aktif.....	98
Tabel 22. Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Kinestetik dengan Pola Bermain Pasif.....	100

Tabel 23. Hasil Uji Regresi Sederhana-R Square.....	101
Tabel 24. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	102

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Hubungan Variabel Bebas-Variabel Terikat.....	33
Gambar 2. Diagram batang gaya belajar.....	70
Gambar 3. Diagram batang pola bermain.....	75
Gambar 4. Diagram batang gaya belajar- pola bermain.....	80
Gambar 5. Siswa SD Negeri Banarejo sedang mengisi angket.....	148
Gambar 6. Siswa SD Negeri Gegulu sedang mengisi angket.....	148
Gambar 7. Siswa SD Negeri Mendiro sedang mengisi angket.....	149
Gambar 8. Siswa SD Negeri Sembungan sedang mengisi angket.....	149
Gambar 9. Siswa SD Negeri Pengkol sedang mengisi angket.....	150

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Angket Uji Validitas dan Reliabilitas.....	113
Lampiran 2. Data untuk Uji Validitas dan Reiabilitas.....	122
Lampiran 3. Uji Validitas Gaya Belajar.....	126
Lampiran 4. Uji Validitas Pola Bermain.....	129
Lampiran 5. Uji Reliabilitas.....	131
Lampiran 6. Daftar Sampel Siswa SD Kelas V Se-Gugus V.....	132
Lampiran 7. Data Gaya Belajar.....	135
Lampiran 8. Data Pola Bermain.....	138
Lampiran 9. Uji Normalitas.....	142
Lampiran 10. Uji Linearitas.....	143
Lampiran 11. Uji Korelasi Product Moment.....	146
Lampiran 12. Uji Regresi Sederhana.....	147
Lampiran 13. Foto Dokumentasi.....	148
Lampiran 14. Surat Ijin Penelitian .....	151

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya jaman, pendidikan sangat penting dalam mengembangkan kehidupan manusia dan meningkatkan kemajuan suatu negara. Peningkatan mutu dalam pendidikan berperan besar dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk memperoleh pendidikan adalah melalui sekolah. John W. Santrock (2007: 246) berpendapat bahwa sekolah memberi anak-anak sumber ide baru yang kaya untuk membentuk perasaan diri mereka sendiri. Jadi sekolah memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan diri melalui pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memperoleh ide-ide baru dengan mempelajari materi pelajaran di kelas. Salah satu jenjang pendidikan di Indonesia adalah sekolah dasar (SD).

Sekolah dasar harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan diri melalui kegiatan yang menyenangkan, mengingat siswa SD masih sangat senang bermain. Oleh karena itu, sekolah juga harus memperhatikan perkembangan siswa SD yang sangat senang bermain dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang melibatkan gerak tubuh atau menggunakan permainan-permainan yang disenangi siswa. Berdasarkan tingkat perkembangannya, siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret, dimana dalam memahami materi masih diperlukan contoh konkret sesuai perkembangan siswa dan materi yang akan



dipelajarinya. Selain itu, kelas juga harus mendukung perkembangan siswa mulai dari kelengkapan buku-buku dan ketersediaan ruang khusus untuk melakukan percobaan atau semacamnya. Sekolah dasar juga harus memperhatikan perkembangan pada masa kanak-kanak dengan menyediakan tempat bermain yang dapat memenuhi kebutuhan semua siswa di sekolah. Sekolah adalah tempat belajar bagi anak untuk memperoleh pengetahuan. Jadi sekolah harus memberikan fasilitas belajar sekaligus sarana bermain yang memadai sesuai dengan perkembangan siswa.

Setiap kegiatan pembelajaran tentunya selalu mengharapkan akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal. Namun setiap siswa memproses informasi dengan cara yang berbeda. Masing-masing pelajar memiliki cara tersendiri dalam memahami materi pelajaran, ada yang mempelajari materi pelajaran sambil mendengarkan musik, dengan menggaris bawah kata-kata penting menggunakan pensil warna, membuat catatan kecil, membuat singkatan-singkatan terkait materi, membuat peta pikiran, mencoret-coret buku catatan dan masih banyak cara belajar lainnya. Terdapat tiga gaya belajar yaitu visual (cenderung belajar melalui apa yang mereka lihat), auditorial (belajar melalui apa yang mereka dengar) dan kinestetik (belajar melalui gerak dan sentuhan), (DePorter & Hernacki, 2002: 110-112).

Selain aktivitas belajar yang masih diperlukan contoh konkret, siswa SD masih senang bermain. Bermain merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi terutama pada masa kanak-kanak. Bermain adalah kegiatan yang

dilakukan oleh anak-anak untuk memperoleh kesenangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Euin Sunarti dan Rulli Purwani (2005: xvii) yang menyatakan bahwa bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, dipenuhi suasana suka dan ceria. Aktivitas bermain biasa dilakukan oleh anak-anak. Hampir setiap hari siswa SD melakukan kegiatan ini. Dalam bermain, anak menunjukkan ekspresi ceria, antusias dan berbagai perasaan yang ada dalam dirinya. Dengan bermain anak juga dapat menunjukkan ide-ide baru yang dimiliki dalam permainan yang dilakukan. Dengan bermain, anak-anak dapat melepaskan energi yang terpendam dalam dirinya.

Bermain memberikan banyak manfaat diantaranya penting untuk keterampilan motorik, kognitif, sosial-emosional, dan membentuk kepribadian anak. Oleh karena itu, bermain merupakan kegiatan yang serius dan penting bagi perkembangan anak. Euin Sunarti dan Rulli Purwani (2005: xvii) berpendapat bahwa bagi kanak-kanak, bermain adalah kegiatan yang serius (*Play is a serious business*), karena melalui bermain anak-anak tumbuh dan berkembang menjelajahi dunia. Bermain adalah kegiatan yang serius bagi anak-anak karena berfungsi untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar. Jadi melalui bermain anak dapat mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki. Selain itu bermain memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, hal ini sesuai dengan pendapat Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2000: 99) yang menyatakan bahwa bermain bagi anak-anak mempunyai peran yang sangat penting untuk perkembangan

fisik, psikologis dan sosial anak, sehingga untuk dapat mencapai perkembangan yang optimal anak harus diberi waktu dan kesempatan untuk bermain terutama dengan teman sebaya. Bermain dapat melatih kemampuan motorik/gerak seluruh organ tubuh anak sehingga dapat meningkatkan perkembangan fisik. Dalam aktivitas bermain, anak menggerakkan seluruh anggota tubuh yang tentu baik untuk perkembangan motorik anak. Pergerakan anggota tubuh membuat anak lebih sehat dan kuat secara jasmani. Bermain juga dapat melatih kemampuan bersosialisasi dengan orang lain terutama dengan teman sebaya. Melalui permainan kelompok, anak belajar untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, menentukan peraturan dalam permainan dengan teman sepermainan dan berlatih bersikap suportif dengan menerima hasil akhir permainan yaitu ada kemenangan dan kekalahan. Melalui bermain pula anak-anak mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan baru.

Berdasarkan pengamatan pada tanggal 28 Oktober 2014 di SD Negeri Banarejo, cara mengajar guru cenderung menggunakan aktivitas audio yang melibatkan pendengaran, sementara siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Aktivitas auditory sangat baik dengan anak yang memiliki gaya belajar auditory yang cenderung mengingat apa yang mereka dengar daripada apa yang dilihat. Namun anak dengan gaya belajar visual dan kinestetik akan mengalami kesulitan untuk mengingat materi pelajaran yang diberikan secara lisan karena gaya belajar visual lebih melibatkan penglihatan dan gaya belajar kinestetik melibatkan sentuhan untuk

menerima informasi baru. Karena beragam gaya belajar siswa maka sebaiknya diterapkan metode pembelajaran yang beragam pula dengan melibatkan penglihatan (visual), pendengaran (auditory), dan sentuhan (kinestetik) sehingga anak dapat menerima informasi dengan baik. Selain itu, selama proses pembelajaran guru belum menerapkan pembelajaran yang menarik dengan melibatkan siswa. Padahal pada tahap perkembangan ini, siswa SD masih senang bermain dan memerlukan contoh konkret dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian, diperlukan pembelajaran yang menyenangkan seperti menggunakan permainan dalam menyampaikan materi sehingga siswa terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Banarejo, terdapat berbagai cara yang siswa lakukan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ada anak yang duduk tenang dalam menyelesaikan tugas namun ada pula anak yang berdiri sambil bergerak-gerak saat menyelesaikan tugas, anak ini memiliki gaya belajar kinestetik karena berorientasi pada gerak. Ada juga siswa yang berdiri saat menyelesaikan tugas dari guru namun ada pula anak yang duduk sambil berbicara dengan teman sebangku namun dapat menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu. Dapat disimpulkan bahwa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak menggunakan cara yang berbeda-beda. Hal tersebut menunjukkan bahwa gaya belajar setiap siswa beragam.

Selain gaya belajar, kegiatan bermain yang dilakukan siswa SD beragam jenisnya, baik kegiatan bermain yang melibatkan banyak gerak tubuh atau kegiatan bermain yang tidak membutuhkan banyak gerak tubuh.

Sulistiyorini (2006: 109), membagi kegiatan bermain menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan pasif.

a. Bermain aktif

Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, misalnya kesenangan yang timbul karena berlari, berhasil menyelesaikan puzzle, merancang sesuatu dan sebagainya.

b. Bermain pasif

Bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan, misalnya membaca buku, menonton televisi, melihat teman bermain dan sebagainya.

Pada saat jam istirahat, siswa melakukan berbagai macam permainan seperti bermain sepak bola, petak umpet, kejar-kejaran, membaca buku dongeng dan sebagian anak ada yang bermain kartu. Saat bermain, ada siswa yang bermain dalam kelompok besar dan ada pula yang bermain dalam kelompok-kelompok kecil. Terdapat beragam kegiatan bermain yang dilakukan oleh siswa dan kegiatan bermain tersebut dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan pasif (Sulistiyorini, 2006: 109). Saat jam istirahat, ada anak yang melakukan kegiatan bermain aktif dan ada pula yang melakukan kegiatan bermain pasif. Olahraga, bermain musik, dan bermain peran adalah contoh kegiatan bermain aktif, sedangkan membaca, menonton film, dan melihat komik adalah contoh kegiatan bermain pasif (Mayke S. Tedjasaputra, 2011: 53-70). Terdapat variasi pola bermain pada siswa, ada siswa yang cenderung melakukan aktivitas bermain aktif seperti kejar-kejaran atau petak umpet namun ada pula beberapa siswa yang lebih

menonton teman lain bermain daripada terlibat dalam aktivitas bermain tersebut.

Perkembangan siswa SD perlu menjadi perhatian, terutama pada masa itu siswa sangat senang bermain. Pendapat tentang periodisasi perkembangan untuk siswa SD dikemukakan oleh pakar psikologi yang sangat populer, yaitu Piaget yang mengatakan bahwa anak usia 7 sampai dengan 12 tahun berada pada fase operasional konkret. Disebut tahap operasional konkret karena dalam berpikir logis didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret atau nyata dan pengalaman-pengalaman yang langsung dialaminya. Anak usia SD masih memerlukan benda-benda atau informasi secara konkret untuk dapat menerima pengetahuan baru dan pada tahap ini anak masih aktif bergerak dan senang bermain. Oleh karena itu diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan permainan-permainan yang disenangi anak. Selain itu sekolah juga harus memberikan fasilitas bermain yang memadai untuk anak. Untuk dapat melakukan kegiatan bermain dengan leluasa seringkali diperlukan sarana dan prasarana yang memadai (Agoes Dariyo: 2007: 233).

Dari permasalahan-permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian hubungan gaya belajar dengan pola bermain. Gaya belajar pada umumnya dapat dibedakan menjadi 3 yaitu gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik (DePorter & Hernacki, 2002: 110-112). Sedangkan untuk kegiatan bermain dapat dibedakan menjadi bermain aktif dan bermain pasif (Sulistiyorini, 2006: 109). Peneliti ingin mengetahui berbagai gaya

belajar dan pola bermain yang dimiliki siswa di sekolah maupun di rumah sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut peneliti bermaksud untuk meneliti hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Cara mengajar guru kelas V di SD Negeri Banarejo cenderung menggunakan aktivitas audio (pendengaran), sementara siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda.
2. Proses pembelajaran di SD Negeri Banarejo yang kurang melibatkan siswa.
3. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa yang masih senang bermain.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah peneliti uraikan di atas, maka peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai ruang lingkup dari penelitian ini yaitu “Hubungan Gaya Belajar dengan Pola Bermain Siswa SD Kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.”

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah peneliti kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di SD se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis:
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan dalam dunia pendidikan.
  - b. Dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.



## 2. Secara Praktis:

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan bagi pihak sekolah dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pembelajaran memperhatikan pola bermain dan gaya belajar siswa.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar dengan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti tentang pola bermain dan gaya belajar anak usia sekolah dasar yang berbeda-beda. Selain itu memberikan pengetahuan baru terkait hubungan pola bermain dan dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Gaya Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal terpenting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. M. Joko Susilo (2006: 22), berpendapat bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Siswa harus secara sadar melakukan proses belajar untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Tujuan utama dari proses belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang digunakan sebagai bekal hidup kedepan. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Euin Sunarti dan Rulli Purwani (2005: xi), yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang dialami setiap individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan hidup, dan karakter-karakter yang memungkinkan setiap individu mencapai tingkat kematangannya menurut tahap perkembangannya. Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Sugihartono, 2007: 74).

Dari beberapa definisi tentang belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman dengan diikuti perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

## **2. Pengertian Gaya Belajar**

Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat. Ada siswa yang lebih senang menulis hal-hal yang telah disampaikan oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapula siswa yang lebih senang mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, serta adapula siswa yang lebih senang praktek secara langsung. Cara belajar yang dimiliki siswa sering disebut dengan gaya belajar. M. Joko Susilo (2006: 15) menyatakan bahwa gaya belajar merupakan suatu proses gerak laku, penghayatan, serta kecenderungan seseorang pelajar mempelajari atau memperoleh sesuatu ilmu dengan cara yang tersendiri. Keefe dalam Sugihartono (2007: 53) menyatakan bahwa gaya belajar berhubungan dengan cara anak belajar, serta cara belajar yang disukai. Gaya belajar adalah pola perilaku spesifik dalam menerima informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru, Sarasin dalam Sugihartono dkk (2007: 53).

Setiap individu memiliki pola perilaku yang berbeda dalam menerima informasi baru. Siswa memiliki cara belajar yang berbeda dan memproses informasi dengan cara yang berbeda. Oleh karena itu, seseorang menempuh cara yang berbeda pula untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Ada yang dapat dengan mudah menerima informasi dengan cepat namun adapula individu yang harus melewati berbagai proses untuk mampu menerima informasi baru dengan baik.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah pola perilaku seseorang dalam menerima pengetahuan dan ilmu baru dengan cara tersendiri.

### **3. Macam-macam Gaya Belajar**

Menurut M. Joko Susilo (2006: 149-151) terdapat tiga gaya belajar seseorang yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Walaupun masing-masing siswa belajar dengan menggunakan ketiga gaya belajar ini, kebanyakan siswa lebih cenderung pada salah satu diantara gaya belajar tersebut.

#### **a. Gaya belajar visual (*visual learner*)**

Gaya belajar seperti ini menjelaskan bahwa kita harus melihat dulu buktinya untuk kemudian bisa mempercayainya. Ada beberapa karakteristik yang khas bagi orang-orang yang menyukai gaya belajar visual ini.

Pertama adalah kebutuhan melihat sesuatu (informasi) secara visual untuk mengetahuinya atau memahaminya, kedua memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna, ketiga memiliki pemahaman yang cukup terhadap masalah artistik, keempat memiliki kesulitan dalam berdialog secara langsung, kelima terlalu reaktif terhadap suara, keenam sulit mengikuti anjuran secara lisan, ketujuh sering salah menginterpretasikan kata atau ucapan (M. Joko Susilo 2006: 149).

**b. Gaya belajar Audio (*Auditory Learner*)**

*Auditory Learner* atau gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Artinya, kita harus mendengar, baru kemudian bisa mengingat dan memahami informasi itu. Karakter pertama orang yang memiliki gaya belajar ini adalah semua informasi hanya bisa diserap melalui pendengaran, kedua memiliki kesulitan untuk menyerap informasi dalam bentuk tulisan secara langsung, ketiga memiliki kesulitan menulis ataupun membaca.

**c. Gaya belajar Kinestetik**

Gaya belajar ini harus dilakukan dengan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu untuk bisa mengingatnya. Ada beberapa karakteristik model belajar seperti ini yang tidak semua orang bisa melakukannya.

Pertama adalah menempatkan tangan sebagai alat penerima informasi utama agar kita bisa mengingatnya. Kedua, hanya dengan memegang kita bisa menyerap informasinya. Karakter ketiga adalah kita termasuk orang yang tidak bisa duduk terlalu lama untuk mendengarkan pelajaran. Keempat, merasa bisa belajar lebih baik bila disertai dengan kegiatan fisik. Karakter terakhir, memiliki kemampuan mengkoordinasikan sebuah tim dan kemampuan mengendalikan gerak tubuh (*athletic ability*) (M. Joko Susilo 2006: 150).

Anggerina Nutriana (2004: xi), menyatakan bahwa secara umum telah peneliti simpulkan bahwa gaya belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu, visual, auditory, dan kinestetik.

- a. Visual, seorang anak yang memiliki gaya belajar visual biasanya akan senang dan merasakan kemudahan dalam belajar bila menggunakan gambar, grafik, tulisan, benda, dan hal lain yang memerlukan indera penglihatan. Umumnya anak dengan gaya belajar seperti ini akan mengalami kesulitan bila pembelajaran yang diberikan dalam bentuk ceramah ataupun hal lain yang memerlukan indera pendengaran.
- b. Auditory, anak dengan gaya auditory biasanya sangat cepat menghafal sesuatu yang didengarnya. Ia tidak mengalami kesulitan untuk menangkap pembicaraan seseorang sekalipun ia sedang melakukan kegiatan lain. Ia biasanya mengalami kesulitan untuk materi pelajaran yang membutuhkan pengamatan dan penelitian.
- c. Kinestetik, anak dengan gaya belajar kinestetik biasanya tidak bisa diam. Baju, tangan dan hasil pekerjaannya kotor. Ia sangat sulit untuk rapi dan diam.

Menurut Bobbi DePorter (dalam Sudarti: 25-26) terdapat tiga gaya belajar, selain itu Bobbi De Porter juga mengatakan bahwa ada tipe campuran dari tiga tipe belajar, misalnya auditori-visual atau visual-kinestetik atau bisa ketiganya tapi biasanya satu tipe belajar lebih mendominasi. Ciri-ciri gaya belajar tersebut adalah:

- a. Gaya belajar visual
  - 1) Rapi dan teratur

- 2) Berbicara dengan cepat
  - 3) Perencanaan dan pengaturan jangka panjang yang baik
  - 4) Teliti terhadap detil
  - 5) Mementingkan penampilan
  - 6) Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya
  - 7) Mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar
  - 8) Biasanya tidak terganggu oleh keributan
  - 9) Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal
  - 10) Pembaca cepat dan tekun
  - 11) Lebih suka membaca daripada dibacakan
  - 12) Membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek.
  - 13) Mencepet-corep tanpa arti
  - 14) Sering menjawab pertanyaan dengan singkat
  - 15) Lebih suka seni daripada musik
- b. Ciri-ciri gaya belajar auditory
- 1) Berbicara pada diri sendiri saat bekerja
  - 2) Mudah tertanggu oleh keributan
  - 3) Menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan ketika membaca
  - 4) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada birama dan warna suara
  - 5) Senang membaca dengan keras dan mendengarkan
  - 6) Merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita
  - 7) Biasanya pembicara yang fasih
  - 8) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat
  - 9) Suka berbicara, berdiskusi
  - 10) Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskan
  - 11) Lebih suka gurauan lisan daripada komik
  - 12) Lebih suka musik daripada seni
- c. Ciri-ciri gaya belajar kinestetik
- 1) Berbicara dengan perlahan
  - 2) Tidak terlalu terganggu dengan situasi keributan
  - 3) Menanggapi perhatian fisik
  - 4) Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka
  - 5) Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang lain
  - 6) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak
  - 7) Mempunyai perkembangan awal otot besar
  - 8) Belajar melalui manipulasi dan praktik
  - 9) Tidak terlalu mudah terganggu dengan keributan
  - 10) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat
  - 11) Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca
  - 12) Banyak menggunakan isyarat tubuh
  - 13) Tidak bisa duduk diam dalam waktu lama

Berdasarkan pendapat beberapa pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator dari masing-masing gaya belajar sebagai berikut:

a. Indikator gaya belajar visual

1) Belajar dengan cara visual

Mata/penglihatan mempunyai peranan yang penting dalam aktivitas belajar. Lebih mudah memahami pelajaran dengan melihat bahasa tubuh/ekspresi muka gurunya, membaca, menulis. Siswa dengan gaya belajar ini lebih senang membaca sendiri daripada dibacakan oleh orang lain.

2) Mengingat apa yang dilihat

Siswa yang bergaya belajar visual lebih mudah mengingat apa yang mereka lihat, sehingga mereka bisa mengerti dengan baik mengenai posisi/lokasi, bentuk, angka, dan warna.

3) Rapi dan teratur

Siswa visual mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun kondisi lingkungan di sekitarnya.

4) Mencoret-coret tanpa arti

Siswa dengan gaya belajar visual senang menulis atau mencoret-coret tanpa arti.

5) Tidak terganggu dengan keributan

Siswa dengan gaya belajar visual lebih mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar, jadi mereka sering mengabaikan apa yang



mereka dengar. Siswa dengan gaya belajar ini tidak mudah terganggu dengan keributan.

6) Sulit menerima intruksi verbal

Mudah lupa dengan sesuatu yang disampaikan secara lisan dan sering kali harus minta bantuan orang untuk mengulangnya.

7) Menjawab pertanyaan dengan jawaban yang singkat

Siswa dengan gaya belajar visual biasanya menjawab pertanyaan dengan jawaban yang relatif singkat.

b. Indikator gaya belajar auditory

1) Belajar dengan cara mendengar

Siswa dengan gaya belajar auditory lebih cepat belajar dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan. Siswa ini lebih mudah mengingat apa yang didengar daripada apa yang dilihat sehingga dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara.

2) Suka berbicara dan berdiskusi

Siswa auditory berbicara dengan irama yang terpola, biasanya pembicara yang fasih, suka berdiskusi dan menjelaskan segala sesuatu panjang lebar.

3) Mudah terganggu dengan keributan

Siswa dengan tipe auditory ini peka terhadap suara yang didengarnya, jadi mereka akan sangat terganggu jika ada suara lain disamping dalam aktivitas belajarnya.

4) Senang membaca keras

Siswa dengan gaya auditory lemah terhadap pembelajaran dengan melibatkan visual. Siswa ini lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya.

5) Menggerakkan bibir ketika membaca

Ketika membaca, siswa dengan gaya belajar ini biasanya menggerakkan bibir atau mengucapkan tulisan.

6) Berbicara pada diri sendiri

Saat mengerjakan sesuatu, siswa ini biasa berbicara pada dirinya sendiri. Siswa ini sangat baik dalam berbicara dan fasih dalam bercerita.

c. Indikator gaya belajar kinestetik

1) Tidak bisa duduk diam dalam waktu yang lama

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik tidak tahan untuk duduk berlama-lama mendengarkan pelajaran dan merasa bisa belajar lebih baik jika prosesnya disertai kegiatan.

2) Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca

Banyak menggunakan isyarat tubuh dan menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca.

3) Berdiri dekat dengan orang lain

Menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang,

4) Berorientasi pada fisik dan banyak bergerak

Siswa kinestetik biasanya mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, banyak menggunakan isyarat tubuh dan suka praktik.

5) Berbicara dengan perlahan

Cenderung berbicara dengan perlahan, sehingga perlu berdiri dekat ketika berbicara dengan orang lain.

6) Belajar melalui manipulasi dan praktik

Siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik ini biasanya belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan misalnya melalui memanipulasi dan praktik.

7) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat

Siswa dengan gaya belajar kinestetik mudah menghafal dengan cara melihat gerakan tubuh/fisik sambil berjalan mempraktikkan.

8) Tidak terlalu terganggu dengan keributan

Siswa dengan gaya belajar kinestetik berorientasi pada gerak, jadi mereka sering mengabaikan apa yang mereka dengar. Siswa dengan gaya belajar ini tidak mudah terganggu dengan keributan.

## **B. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menarik. Bermain identik dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak dibandingkan dengan orang dewasa. Anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan bermain dibandingkan dengan kegiatan lain,

tujuan dari kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak adalah untuk memperoleh kesenangan baik saat bermain sendiri maupun bermain bersama teman sebaya. Sesuai dengan pendapat Euin Sunarti dan Rulli Purwani (2005: xvii), yang menyatakan bahwa bermain identik dengan kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan, dipenuhi suasana suka dan ceria. Anak sangat senang melakukan aktivitas bermain tanpa harus diminta karena pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Ada beberapa kegiatan bermain yang direncanakan dan ada pula yang dilakukan tanpa direncanakan, ketika bertemu dengan teman sepermainan secara spontan anak-anak akan melakukan kegiatan bermain. Kegiatan bermain juga dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja sehingga pada dasarnya bermain adalah kebutuhan anak yang bersifat spontan, tempat dan waktu bermain tidak tetap. Hal ini sesuai dengan pendapat Agoes Dariyo (2007: 229) yang mengartikan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak. Keinginan seorang anak untuk bermain didorong dari dalam diri sendiri tanpa paksaan dari orang lain. Hal tersebut karena bermain adalah kegiatan yang menyenangkan sehingga tanpa paksaan dari orang lain, anak dengan sukarela akan bermain dengan sendirinya.

Anak-anak yang bermain lebih menyukai proses dibandingkan dengan hasil akhir dari permainan yang dilakukan. Anak-anak menikmati

kegiatan bermain tanpa mempedulikan hasil akhir yang diperoleh. Hal ini sesuai dengan pendapat Brook & Elliot (dalam Sulistyorini 2006: 109) yang menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan segala perasaan yang tertahan dan dapat melepaskan emosi tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan yang dilakukan, karena yang terpenting dalam kegiatan bermain bagi anak-anak bukanlah pada hasil akhir. Pernyataan tersebut juga diperjelas oleh Dwi Sunar Prasetyono (2007: 276), yang menyatakan bahwa bagi anak, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan tanpa pernah memikirkan hasil akhir.

Dari beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah aktivitas menyenangkan yang identik dilakukan oleh anak-anak untuk memperoleh kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir yang diperoleh. Bagi anak-anak, bermain adalah kegiatan yang serius dan dilakukan tanpa ada paksaan dari orang lain.

## **2. Ciri-Ciri Bermain**

Aktivitas bermain berbeda dengan kegiatan lain. Tidak semua aktivitas dapat dikategorikan sebagai bermain. Bermain berbeda dengan aktivitas kerja yang biasa dilakukan oleh orang dewasa. Kegiatan bermain memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan dengan aktivitas lain.

Adapun ciri-ciri bermain menurut Dwi Sunar Prasetyono (2007: 11) yang telah peneliti simpulkan, yaitu sebagai berikut:

- a. Aktivitas bermain bisa menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira. Dengan bermain, anak dapat mengekspresikan berbagai perasaan dan mengeluarkan emosi yang terpendam dalam diri. Bermain juga sebagai wadah untuk menyalurkan energi fisik. Sesuai dengan perkembangan pada masa kanak-kanak bahwa pada masa tersebut anak masih sangat aktif bergerak dan untuk menyalurkannya dapat melalui kegiatan bermain, seperti kejar-kejaran, petak umpet, sepak bola, dan aktivitas bermain lainnya.
- b. Aktivitas bermain bisa dilakukan secara spontan dan sukarela serta tidak ada unsur paksaan. Ada beberapa aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak bersama teman tanpa direncanakan terlebih dahulu. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan tanpa paksaan dari orang lain. Anak-anak dengan sukarela bermain tanpa harus diminta oleh orang tua atau orang-orang disekitarnya.
- c. Dalam bermain ada aturan yang diciptakan oleh pemainnya sendiri, terutama saat bermain secara berkelompok. Karena bermain adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan maka aturan yang diterapkan dalam permainan juga ditentukan secara spontan oleh para pemain.
- d. Dalam bermain anak bisa termotivasi untuk menyenangi permainan, misalnya saja anak bisa betah berlama-lama saat bermain. Karena

bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, maka anak-anak tidak bosan bermain dalam waktu yang lama.

Agoes Dariyo (2007: 217-220) menyatakan bahwa ada 5 ciri-ciri dalam bermain, yaitu sebagai berikut:

- a. Menyenangkan  
Setiap anak merasa senang untuk melakukan kegiatan bermain. Bila anak disuruh untuk memilih satu kegiatan diantara kegiatan seperti bermain dan belajar, maka anak cenderung akan memilih kegiatan bermain daripada belajar. Anak dapat mengekspresikan potensi-potensi, bakat, kecerdasan, kreativitas maupun dorongan untuk bergaul dalam suasana kegiatan bermain.
- b. Spontan  
Seorang bayi atau anak secara spontan akan melakukan kegiatan bermain yang dilakukan sendirian atau bersama orang lain. Sifat spontanitas merupakan sifat utama bagi setiap anak. Mereka akan melakukan segala sesuatu secara spontan tanpa ada paksaan dari orang tua atau orang lain.
- c. Proses  
Anak melakukan kegiatan bermain tidak didasarkan pada motif-motif tertentu, artinya ia merasa tulus dalam melakukan kegiatan tersebut tanpa ada pamrih-pamrih tersembunyi. Mereka sudah memperoleh rasa senang dan bahagia bila diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan bermain.
- d. Motivasi internal  
Yang dimaksud dengan motivasi internal (*internal motivation*) ialah motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri dan tidak dipengaruhi oleh orang lain. Anak melakukan kegiatan bermain didasari oleh motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa dipaksa oleh orang lain. Oleh karena itu anak akan merasa senang dan menghayati proses kegiatan bermain yang dilakukan seorang diri atau bersama anak-anak lain.
- e. Imajinatif  
Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan oleh anak-anak yang diwarnai dengan pengembangan daya khayal untuk menciptakan kronologi cerita, kisah atau alur pemikiran tertentu sesuai dengan tahap usianya. Kegiatan bermain apa pun pada umumnya disertai dengan kemampuan imajinasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi intelektual, emosi, psikomotorik maupun keterampilan sosial. Taraf imajinasi yang

dimanfaatkan untuk permainan sesuai dengan tahap usia perkembangan misalnya bayi, anak usia bawah tiga tahun, anak usia bawah lima tahun, anak tengah, dan remaja.

Berdasarkan dua pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa secara umum ciri-ciri kegiatan bermain yaitu:

- a. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, anak dapat mengekspresikan potensi-potensi, bakat, kecerdasan, kreativitas.
- b. Anak melakukan kegiatan bermain berdasarkan motivasi dari dalam dirinya sendiri, tidak ada paksaan dari orang lain.
- c. Bermain merupakan kegiatan yang spontan.
- d. Kegiatan bermain pada umumnya disertai dengan kemampuan imajinasi atau daya khayal.
- e. Kegiatan bermain dilakukan tidak didasari pada motif tertentu karena anak tulus saat melakukan permainan.

### **3. Macam-Macam Pola Bermain**

Kegiatan bermain dapat dilakukan sendiri maupun dilakukan dalam kelompok bermain. Ada kegiatan bermain yang dilakukan untuk mencari kesenangan yaitu kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak itu sendiri, namun adapula kegiatan bermain yang dilakukan untuk mencari hiburan. Begitu pula dengan Mayke S. Tedjasaputra (2011: 53 & 63), yang membagi kegiatan bermain menjadi dua yaitu:

#### **a. Kegiatan bermain aktif**

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang



mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.

**b. Kegiatan bermain pasif**

Hiburan merupakan salah satu bentuk bermain pasif. Dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri.

Terdapat banyak kegiatan bermain yang dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain aktif maupun pasif. Mayke S. Tedjasaputra (2011: 55-60), macam-macam kegiatan bermain aktif antara lain:

- a. Bermain bebas dan spontan  
Ciri dari kegiatan bermain ini dilakukan di mana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan, tidak ada aturan permainan yang harus dipatuhi oleh anak. Umumnya anak akan melakukan kegiatan bermain bebas dan spontan bila menemukan adanya sesuatu yang baru dan berbeda dari apa yang biasa ia lihat.
- b. Bermain konstruktif  
Yang dimaksud bermain konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Yang termasuk dalam kegiatan bermain konstruktif adalah menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain merakit kayu atau plastik menjadi bentuk tertentu dan lainnya.
- c. Bermain Khayal/Bermain Peran  
Bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis kegiatan bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Pada kegiatan bermain khayal yang produktif maka anak akan memasukkan unsur-unsur baru terhadap apa yang ia amati dalam hidup sehari-hari. Dalam kegiatan bermain khayal ini anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikagumi/ditakuti baik yang ia temui dalam hidup sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film atau ia baca di media masa. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu anak belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain.
- d. Mengumpulkan benda-benda  
Kegiatan mengumpulkan benda-benda juga termasuk jenis bermain aktif karena atas inisiatifnya. Pada awalnya anak-anak senang mengumpulkan benda yang di jumpai, bukan karena

harganya yang mahal atau bentuk yang bagus. Umumnya anak usia sekolah mengumpulkan benda yang populer di kalangan teman-teman dan merasa puas kalau koleksinya melebihi teman-temannya.

e. Melakukan penjelajahan

Kegiatan eksplorasi yang biasa dilakukan adalah aktivitas berkemah, pramuka, karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak. Manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan ini adalah menambah pengetahuan anak dan mendorong untuk mencari tahu hal-hal yang baru.

f. Permainan (*games*) dan olah raga (*sport*)

Olahraga selalu berupa kontes fisik sedangkan permainan bisa berupa kontes fisik dan juga kontes mental. Umumnya untuk melakukan kegiatan olah raga dituntut keterampilan fisik ataupun aturan permainan yang lebih ketat.

g. Musik

Aktivitas musik bisa digolongkan dalam bermain aktif bila anak melakukan kegiatan musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik. Bernyanyi merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan karena tidak menuntut keahlian memainkan alat musik tertentu.

Mayke S. Tedjasaputra (2011: 63-70), macam-macam kegiatan bermain pasif antara lain::

a. Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri. Membaca dapat mendorong kreativitas seseorang, tergantung dari bahan yang dibacanya. Ada 3 media massa yang bisa menjadi bahan bacaan anak yaitu buku, surat kabar, dan majalah.

b. Melihat komik

Komik banyak digemari anak-anak karena tanpa membaca tulisannya atau tanpa ada tulisan pun seseorang sudah dapat menangkap ceritanya dan tidak usah bersusah payah untuk membaca uraian yang tercantum dalam buku. Pada usia sekolah anak menyukai komik-komik dengan tokoh-tokoh pahlwan yang bisa dijadikan tokoh identifikasi.

c. Menonton film

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak-anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop, tapi juga di rumah, baik

melalui acara yang ditayangkan di televisi maupun dengan memutar *video tape* atau *compact disc*.

d. Mendengarkan radio.

Anak-anak usia pra sekolah akan menyukai program cerita anak-anak yang menyangkut binatang ataupun cerita-cerita tentang orang-orang yang melakukan pekerjaan-pekerjaan yang cukup dikenal anak. anak-anak yang lebih besar menyukai berita olahraga, berita aktual tentang peristiwa sehari-hari, juga acara kuis tanya jawab.

e. Mendengarkan musik.

Musik dapat didengar melalui siaran radio, TV, ataupun pita atau piringan rekaman lagu. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan memuncak saat remaja.

Mirroh Fikriyati (2013: 123-124) juga membagi kegiatan bermain menjadi 2 macam yang telah peneliti simpulkan, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

**a. Bermain aktif**

1) Bermain bebas dan spontan

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak lagi menyenangkan. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba dan mengenal hal-hal baru.

2) Sandiwara

Dalam permainan ini anak memerankan suatu peranan menirukan karakter yang ada dalam kehidupan nyata atau dalam media masa.

3) Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, atau memainkan alat musik.

4) Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini dilakukan atas keinginan anak sendiri, biasanya anak mengumpulkan benda-benda yang disenangi. Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, jika anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya.

5) Permainan olah raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisik, sehingga sangat membantu perkembangan jasmani. Disamping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, dan melatih anak untuk bersikap sportif.

**b. Bermain pasif**

1) Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain yang bersifat pasif. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak,

sehingga anak pun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

## 2) Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

## 3) Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa secara umum macam-macam pola bermain dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

### a. Bermain aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan melalui aktivitas dilakukan sendiri oleh anak itu sendiri. Aktivitas bermain yang dapat dikategorikan sebagai bermain aktif yaitu:

- 1) Bermain bebas dan spontan.
- 2) Bermain peran atau sandiwara.
- 3) Mengoleksi atau mengumpulkan benda-benda.
- 4) Bermain musik.

- 5) Permainan olah raga.
- 6) Bermain konstruktif.
- 7) Melakukan penjelajahan.

b. Bermain pasif

Kegiatan bermain pasif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan melalui aktivitas dilakukan oleh orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan. Aktivitas bermain yang dapat dikategorikan sebagai bermain aktif yaitu:

- 1) Membaca.
- 2) Melihat komik.
- 3) Menonton TV atau film.
- 4) Mendengarkan radio.
- 5) Mendengarkan musik.

### C. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Usia 6-12 tahun juga sering disebut usia sekolah. Artinya, sekolah menjadi pengalaman inti anak-anak usia ini, yang menjadi titik pusat perkembangan fisik, kognisi dan psikososial (Lusi Nuryanti, 2008: 36). Pada usia ini anak sudah siap bersekolah dan siap untuk belajar bertanggung jawab atas diri sendiri atau terhadap orang-orang di sekitar lingkungannya. Jadi pada usia anak SD merupakan periode yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan berbagai aspek baik secara fisik, kognisi atau sosial. Aspek-aspek tersebut dapat dipenuhi melalui lingkungan sekolah. Anak usia SD mengalami perkembangan fisik yang sangat cepat meliputi tinggi badan, berat

badan atau perkembangan organ reproduksi. Menurut Piaget (dalam Rita Ika Izzaty, 2008: 105), masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang ada pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak belum mampu berpikir secara abstrak sehingga memerlukan benda-benda konkret untuk berpikir secara logis. Namun dalam perkembangan sosialnya anak usia SD sudah mulai semakin kompleks. Interaksi dengan orang-orang disekitarnya semakin bervariasi dan berkembang. Hal ini dikarenakan anak mulai memasuki sekolah dan mulai berinteraksi dengan orang-orang dilingkungan sekolah yang jauh lebih banyak dibandingkan sebelumnya.

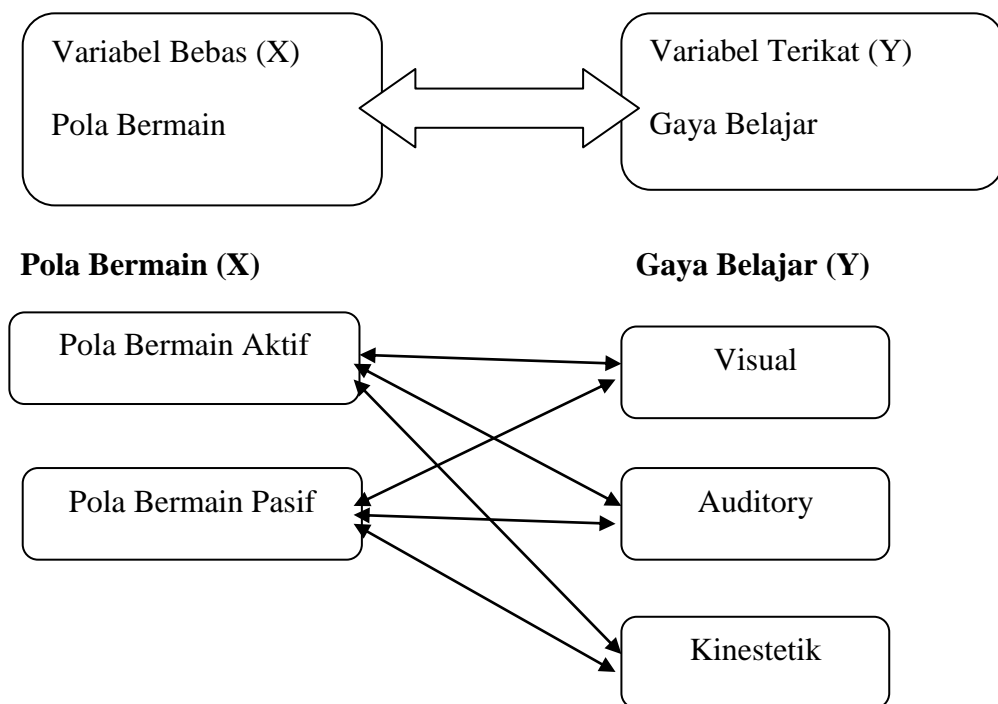
Pada masa ini, anak masih sangat senang bermain. Menurut Sya'ban Jamil (2009: 7), dari sisi perkembangan sosial, anak-anak dengan usia 7-12 tahun juga bertambah cepat karena anak sudah mulai sekolah. Beraktivitas tidak lagi hanya di lingkungan keluarganya, tetapi mulai di luar. Mereka mulai belajar bergaul ke luar rumah. Anak mulai mengenal dan membentuk suatu kelompok teman sebayanya. Bermain sangat penting untuk perkembangan fisik dan sosial anak. Anak melakukan kegiatan bermain dengan sungguh-sungguh karena bermain memberikan kesenangan dalam diri anak. Oleh karena itu anak melakukan kegiatan bermain dengan sukarela tanpa paksaan dari orang lain. Bermain bermanfaat untuk menyalurkan energi yang dimiliki anak-anak, dengan demikian anak yang aktif bergerak selama bermain akan lebih kuat dan sehat secara fisik. Menurut Rika Eka Izzanty,

ddk (2008: 114), permainan yang disukai cenderung kegiatan bermain yang dilakukan secara berkelompok, kecuali anak-anak yang kurang diterima dikelompoknya dan cenderung memilih bermain sendiri. Bermain secara kelompok membantu anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman sebaya seperti memberikan peluang untuk anak belajar bertenggang rasa dengan sesama teman, menghargai pendapat, dan bersikap suportif dengan mengakui kekalahan dan menerima kemenangan dari kelompok lawan.

#### D. Kerangka Berpikir

**Gambar 1**

##### **Hubungan Variabel Bebas-Variabel Terikat**



Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang identik dilakukan oleh anak-anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan serius yang



harus dipenuhi. Terdapat berbagai kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak, misal sepak bola, kejar-kejaran, menonton kartun, bermain kartu dan sebagainya. Bermain dapat dibedakan menjadi bermain aktif dan bermain pasif. Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, sedangkan bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan.

Setiap individu memiliki cara tersendiri dalam menerima materi pembelajaran atau biasa disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar adalah pola perilaku spesifik dalam menerima informasi baru dan mengembangkan keterampilan baru. Setiap individu memiliki pola perilaku yang berbeda dalam menerima informasi baru. Secara umum, gaya belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu, visual, auditory, dan kinestetik.

Pola bermain aktif adalah kegiatan yang lebih menekankan pada gerak tubuh, begitu pula dengan gaya belajar kinestetik. Sedangkan pola bermain pasif adalah aktivitas yang tidak terlalu membutuhkan gerak tubuh, begitu pula dengan gaya belajar visual dan auditory. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kesamaan ciri antara pola bermain dan gaya belajar tertentu. Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan maka peneliti ingin mengetahui hubungan pola bermain dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

## **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012: 96). Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola bermain dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

Ho: tidak ada hubungan pola bermain dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Pada prinsipnya setiap penelitian bertujuan untuk menemukan kebenaran akan suatu hal. Untuk memperoleh kebenaran tersebut, diperlukan suatu metode penelitian. Dalam suatu penelitian, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012: 3). Metode penelitian yang dapat digunakan diantaranya metode secara kuantitatif maupun kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional (*correlational studies*). Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel (Suharsimi Arikunto, 2010: 247). Dengan teknik korelasi seorang peneliti dapat mengetahui hubungan variasi dalam sebuah variabel dengan variasi yang lain. Besarnya atau tingginya hubungan tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.

## **B. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan objek penelitian, atau sesuatu yang menjadi poin perhatian dalam suatu penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 161), variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Jadi yang dimaksud dengan variabel penelitian dalam penelitian ini adalah segala sesuatu sebagai objek penelitian yang ditetapkan dan dipelajari sehingga memperoleh informasi untuk menarik kesimpulan.

Sugiyono (2012: 61) menyampaikan bahwa variabel penelitian dalam penelitian kuantitatif dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

### **1. Variabel independen (variabel bebas)**

Variabel bebas, merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat).

Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah pola bermain.

### **2. Variabel Dependen (variabel terikat)**

Variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah gaya belajar.

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional merupakan penjelasan dari variabel penelitian yang akan diteliti dengan mewujudkan variabel penelitian menjadi lebih bersifat operasional. Definisi operasional selanjutnya akan dijabarkan kembali dalam bentuk indikator. Dengan dinyatakan variabel dalam

bentuk indikator maka variabel akan dapat diukur. Penelitian ini difokuskan pada dua variabel yang terdiri dari variabel bebas (independen) yaitu pola bermain dan variabel terikat (dependen) yaitu gaya belajar. Penjelasan variabel penelitian dalam penelitian ini dijelaskan dalam definisi operasional berikut:

#### 1. Pola Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang identik dengan anak-anak. Hal ini sesuai dengan perkembangan anak usia SD yang masih senang bermain. Terdapat dua pola kegiatan bermain, yaitu:

##### a. Bermain aktif

Dalam bermain aktif kesenangan dimunculkan oleh kegiatan yang dilakukan anak, misalnya kesenangan yang timbul karena berlari, berhasil menyelesaikan puzzle, merancang sesuatu dan sebagainya.

##### b. Bermain pasif

Bermain pasif atau sering disebut juga hiburan adalah kesenangan yang diperoleh dari kegiatan orang lain atau melihat sesuatu yang menyenangkan, misalnya membaca buku, menonton televisi, melihat teman bermain dan sebagainya.

#### 2. Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar yang sesuai dengan

tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran.

Terdapat 3 macam gaya belajar, yaitu sebagai berikut:

a. Gaya belajar visual

Gaya belajar visual merupakan suatu gaya belajar melalui melihat, gaya belajar tipe ini lebih suka melihat gambar atau diagram. Siswa dengan tipe ini lebih suka menggunakan gambar-gambar untuk belajar dan kegiatan pembelajaran lebih cepat dipahami dengan menggunakan tampilan-tampilan visual, seperti diagram, buku pelajaran bergambar, dan video.

b. Gaya belajar auditory

Gaya belajar auditory merupakan suatu gaya belajar dengan melibatkan alat pendengaran (telinga). Siswa dengan gaya belajar auditory dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan setiap materi yang disampaikan oleh guru secara verbal. Siswa dengan gaya belajar ini biasanya dapat menghafal lebih cepat dengan membaca teks dengan keras dan mendengarkan kaset.

c. Gaya belajar kinestetik

Gaya belajar kinestetik merupakan suatu gaya belajar dengan cara menyentuh, melakukan untuk memperoleh informasi. Siswa dengan gaya belajar ini melakukan kegiatan belajar dengan aktivitas langsung dan eksplorasi.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo. Tempat penelitian ini dipilih karena berawal dari studi pendahuluan dan peneliti menemukan permasalahan. Gugus V Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo terdiri atas 5 sekolah dasar yaitu: SD Negeri Banarejo, SD Negeri Gegulu, SD Negeri Sembungan, SD Negeri Mendi, dan SD Negeri Pengkol.

SD Negeri Banarejo terletak di Banarejo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 10 siswa. Terdiri dari 2 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki.

SD Negeri Gegulu terletak di Gegulu, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 23 siswa. Terdiri dari 10 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

SD Negeri Mendi terletak di Wonolopo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 26 siswa. Terdiri dari 11 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

SD Negeri Sembungan terletak di Mendi, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 13 siswa. Terdiri dari 9 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki.

SD Negeri Pengkol terletak di Pengkol, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 23 siswa. Terdiri dari 9 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

## 2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015 pada tanggal 2-7 Maret 2015. Sebelum penelitian dimulai, peneliti mengawali dengan observasi untuk menemukan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

## **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2012: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Husain & Purnomo (2006: 181), populasi ialah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, daripada karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas.

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah yang berjumlah 95 siswa. Data jumlah siswa SD Negeri kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah dapat dilihat pada tabel berikut:



**Tabel 1**  
**Jumlah Populasi Kelas V Se-Gugus V Kecamatan Lendah**

No.	Nama SD	Alamat	Jumlah siswa
1.	SD N Banarejo	Banarejo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo.	10
2.	SD N Gegulu	Gegulu, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo.	23
3.	SD N Mendiro	Wonolopo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo.	26
4.	SD N Sembungan	Mendiro, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo.	13
5.	SD N Pengkol	Pengkol, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo.	23
Jumlah			95

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012: 118). Pengambilan sampel menggunakan rumus slovin dengan sampling error sebanyak 5%, sehingga diperoleh sampel sebagai berikut:

### a. Ukuran Sampel

Penarikan sampel pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

n= sampel

N= populasi

e= error sampling

Dalam penelitian ini penulis menghendaki eror sampling sebesar 5% sehingga diperoleh:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{95}{1 + 95(0,05)^2}$$

$$n = \frac{95}{1,2375}$$

$$n = 76,77$$

$$n = 77$$

Jadi, sampel dalam penelitian ini sejumlah 77 siswa.

b. Cara Pengambilan Sampel

Pengambilan anggota sampel yang merupakan bagian dari anggota populasi harus dilakukan dengan teknik tertentu yang disebut teknik sampling (Husain & Purnomo, 2006: 181). Teknik pengambilan anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. Pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak dari seluruh SD, sehingga seluruh individu yang menjadi anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk diambil sebagai anggota sampel. Dalam menentukan sampel tiap SD peneliti menggunakan penghitungan sebagai berikut:

$$\text{Jumlah sampel tiap SD} = \frac{\text{jumlah siswa per kelas}}{\text{populasi}} \times \text{jumlah sampel}$$

$$\text{SD Negeri Banarejo} = \frac{10}{95} \times 77 = 8$$

$$\text{SD Negeri Gegulu} = \frac{23}{95} \times 77 = 19$$

$$\text{SD Negeri Mendi} = \frac{26}{95} \times 77 = 21$$

$$\text{SD Negeri Sembungan} = \frac{13}{95} \times 77 = 10$$

$$\text{SD Negeri Pengkol} = \frac{23}{95} \times 77 = 19$$

Berdasarkan hasil pengambilan sampel secara random, maka jumlah sampel tiap SD yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian yaitu:

**Tabel 2**  
**Jumlah Sampel Tiap SD Se-Gugus V Kecamatan Lendah**

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri Banarejo	8
2.	SD Negeri Gegulu	19
3.	SD Negeri Mendi	21
4.	SD Negeri Sembungan	10
5.	SD Negeri Pengkol	19
Jumlah		77

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 100), teknik pengumpulan data adalah cara-cara

yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Terdapat berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, misalnya wawancara, dokumentasi, angket, observasi, tes psikologi, dan sebagainya. Setiap teknik pengumpulan data memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Nana Syaodih, 2010: 219). Kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas (Sugiyono: 2012: 199).

Penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup sehingga memudahkan responden untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan juga memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah dikumpulkan.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial atau alam, oleh karena itu harus ada alat ukur yang baik. Menurut Sugiyono (2010:

148), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang peneliti buat disesuaikan dengan jumlah variabel dari masalah yang akan diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur pola bermain dan instrumen untuk mengukur gaya belajar. Instrumen penelitian bertujuan untuk mendapatkan data kuantitatif yang akurat, oleh karena itu setiap instrumen harus mempunyai skala.

Menurut Sugiyono (2012: 133), skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Ada empat jenis skala yaitu skala Likert, skala Guttman, Semantic Diferential dan Rating Scale. Pada penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai skala penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 134), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

#### 1. Pembuatan kisi-kisi instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 205), kisi-kisi adalah sebuah tabel yang menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Untuk memudahkan

penyusunan instrumen maka diperlukan kisi-kisi instrumen. Kemudian ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

**TABEL 3**  
**KISI-KISI INSTRUMEN**

Variabel	Sub Variabel	Indikator	No item	Jumlah
Pola bermain	1.1 pola bermain aktif.	Bermain bebas dan spontan.	5, 10, 11, 13.	16
		Bermain konstruktif.	4.	
		Bermain Khayal/Bermain Peran.	2, 9.	
		Mengumpulkan benda-benda.	6, 8, 14.	
		Melakukan penjelajahan.	1, 12, 16.	
		Permainan (games) dan olah raga (sport).	3, 15.	
		Musik.	7.	
	1.2 pola bermain pasif	Pola bermain pasif, yaitu: 1. membaca, 2. melihat komik, 3. melihat TV, 4. mendengarkan radio, 5. mendengarkan musik.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32.	16
Gaya belajar	2.1 Visual	Lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan.	1, 2.	14
		Mempunyai masalah	3, 6, 10.	

		untuk mengingat instruksi secara verbal.		
		Lebih mudah mengingat apa yang dilihat daripada apa yang didengar.	5, 8.	
		Biasanya tidak mudah terganggu oleh keributan yang terjadi disekitarnya.	7.	
		Mencoret-coret tanpa arti.	9.	
		Rapi dan teratur.	4, 11, 14.	
		Berbicara dengan cepat.	12.	
		Sering menjawab pertanyaan dengan singkat.	13.	
	2.2 Auditori	Belajar dengan mendengar dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat.	18, 23, 24, 25, 26, 27.	14
		Menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan ketika membaca.	15, 28.	
		Suka berbicara dan berdiskusi.	16, 20, 22.	
		Senang membaca keras.	17.	
		Mudah terganggu oleh keributan.	19.	
		Bicara pada diri sendiri.	21.	

	2.3 Kinestetik	Tidak bisa duduk diam dalam waktu yang lama.	36.	
		Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca.	40.	
		Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang lain.	29.	
		Selalu berorientasi pada fisik dan banyak gerak.	30, 32, 38 39.	
		Berbicara dengan perlahan.	31.	
		Belajar melalui manipulasi dan praktek.	35, 41.	
		Menghafal dengan cara berjalan dan melihat.	33, 34.	
		Tidak terlalu terganggu dengan keributan.	37.	

## 2. Penskoran instrumen

Menurut Sugiyono (2012: 135), jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Pada penelitian ini menggunakan alternatif jawaban selalu, sering, pernah, tidak pernah. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, seperti tabel berikut:



**Tabel 4**  
**Alternatif Jawaban Instrumen**

No.	Jawaban item instrumen	Skor	
		Positif	Negatif
1.	Selalu	4	1
2.	Sering	3	2
3.	Pernah	2	3
4.	Tidak pernah	1	4

### 3. Pengadaan Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 209), prosedur yang harus ditempuh dalam pengadaan instrumen yang baik adalah:

- a. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan, menentukan variabel, kategorisasi variabel.
- b. Penulisan butir soal atau item kuesioner, penyusunan skala, penyusunan pedoman wawancara.
- c. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan surat pengantar, kunci jawaban dan lain-lain yang perlu.
- d. Uji coba, baik dalam skala kecil maupun besar.
- e. Penganalisisan hasil, analisis item, melihat pola jawaban peninjauan saran-saran, dan sebagainya.
- f. Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik dan mendasarkan diri pada data yang diperoleh sewaktu uji coba.

#### 4. Uji Instrumen

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Untuk itu diperlukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelum dilakukan penelitian.

##### a. Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui layak tidaknya sebuah instrumen digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 173), instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Suharsimi Arikunto (2010: 211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

Validitas instrumen dapat dihitung dengan cara menghitung koefisien korelasi antara skor tiap-tiap item dengan skor total item. Untuk menghitung butir soal dapat menggunakan rumus korelasi product moment dari Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - \Sigma Y^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

X = skor butir tertentu

Y = skor total (Suharsimi Arikunto, 2010: 233)

Suatu alat pengumpulan data dikatakan handal apabila memiliki prasyarat utama yaitu, validitas dan reliabilitas. Untuk memenuhi persyaratan tersebut maka peneliti melakukan uji coba terhadap angket yang akan dijadikan pengumpulan data, angket tersebut diujikan kepada 9 siswa kelas V SD Negeri Banarejo dan 22 siswa kelas V SD Negeri Gegulu. Jadi jumlah siswa yang digunakan peneliti untuk melakukan uji validitas terhadap angket adalah 31 siswa. Sugiyono (2012: 188), mengatakan bahwa syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau  $r = 0.3$ .

Uji coba dilaksanakan di dalam populasi dan di dalam sampel penelitian. Menurut Suharsimi (2010: 162), ada dua pendapat terkait pengambilan subjek uji coba instrumen. Pendapat pertama menyatakan bahwa subjek uji coba diberi instrumen sebanyak dua kali. Meskipun instrumen yang digunakan sama, tetapi kepada subjek yang semula untuk diuji coba masih harus diberi instrumen lagi. Kelemahan model ini adalah subjek penelitian mengerjakan instrumen yang sama sebanyak dua kali. Sedangkan pendapat kedua menyatakan bahwa pengambilan data terhadap subjek uji coba hanya dilakukan

sebanyak satu kali. Hal ini dikarena apabila instrumen yang semula diberikan kepada subjek uji coba sudah tidak mengalami perubahan yang berarti. Berdasarkan dua pendapat tersebut, maka peneliti menggunakan pendapat kedua yang hanya memberikan satu kali instrumen terhadap subjek uji coba yang termasuk sampel penelitian. Ada beberapa butir angket yang gugur atau tidak valid. Data tersebut terdapat pada tabel tersebut:

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Validitas Gaya Belajar**

Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket
Soal 1	0,367	0,3	Valid	Soal 22	0,486	0,3	Valid
Soal 2	0,325	0,3	Valid	Soal 23	0,400	0,3	Valid
Soal 3	0,631	0,3	Valid	Soal 24	0,427	0,3	Valid
Soal 4	0,417	0,3	Valid	Soal 25	0,542	0,3	Valid
Soal 5	0,498	0,3	Valid	Soal 26	0,314	0,3	Valid
Soal 6	0,445	0,3	Valid	Soal 27	0,388	0,3	Valid
Soal 7	0,333	0,3	Valid	Soal 28	0,182	0,3	Tidak Valid
Soal 8	0,379	0,3	Valid	Soal 29	0,508	0,3	Valid
Soal 9	0,442	0,3	Valid	Soal 30	0,380	0,3	Valid
Soal 10	0,393	0,3	Valid	Soal 31	0,627	0,3	Valid
Soal 11	-0,065	0,3	Tidak Valid	Soal 32	0,395	0,3	Valid
Soal 12	0,709	0,3	Valid	Soal 33	0,478	0,3	Valid
Soal 13	0,472	0,3	Valid	Soal 34	0,675	0,3	Valid
Soal 14	0,371	0,3	Valid	Soal 35	0,409	0,3	Valid
Soal 15	0,424	0,3	Valid	Soal 36	0,266	0,3	Tidak Valid
Soal 16	0,374	0,3	Valid	Soal 37	0,442	0,3	Valid

Soal 17	0,424	0,3	Valid	Soal 38	0,623	0,3	Valid
Soal 18	0,495	0,3	Valid	Soal 39	0,433	0,3	Valid
Soal 19	0,167	0,3	Tidak Valid	Soal 40	0,303	0,3	Valid
Soal 20	0,014	0,3	Tidak Valid	Soal 41	0,605	0,3	Valid
Soal 21	0380	0,3	Valid				

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Validitas Pola Bermain**

Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket	Pernyataan	r hitung	r tabel	Ket
Soal 1	0,567	0,3	Valid	Soal 17	0,422	0,3	Valid
Soal 2	0,496	0,3	Valid	Soal 18	0,372	0,3	Valid
Soal 3	0,459	0,3	Valid	Soal 19	0,552	0,3	Valid
Soal 4	0,478	0,3	Valid	Soal 20	0,737	0,3	Valid
Soal 5	-0,237	0,3	Tidak Valid	Soal 21	0,355	0,3	Valid
Soal 6	0,446	0,3	Valid	Soal 22	0,158	0,3	Tidak Valid
Soal 7	0,328	0,3	Tidak Valid	Soal 23	0,724	0,3	Valid
Soal 8	0,533	0,3	Valid	Soal 24	0,316	0,3	Valid
Soal 9	0,684	0,3	Valid	Soal 25	0,736	0,3	Valid
Soal 10	0,446	0,3	Valid	Soal 26	0,530	0,3	Valid
Soal 11	0,099	0,3	Tidak Valid	Soal 27	0,194	0,3	Tidak Valid
Soal 12	0,336	0,3	Valid	Soal 28	-189	0,3	Tidak Valid
Soal 13	0,171	0,3	Tidak Valid	Soal 29	0,366	0,3	Valid
Soal 14	0,399	0,3	Valid	Soal 30	0,460	0,3	Valid
Soal 15	0,428	0,3	Valid	Soal 31	0,308	0,3	Valid
Soal 16	0,213	0,3	Tidak Valid	Soal 32	0,172	0,3	Tidak Valid

Setelah dilakukan uji validitas dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa di dua SD maka diperoleh hasil bahwa jumlah butir pernyataan yang gugur atau tidak valid adalah sebanyak 9 item untuk

butir pernyataan pola bermain dan 5 item tidak valid untuk butir pernyataan gaya belajar. Item soal yang tidak valid maka tidak digunakan dalam pengambilan data.

**Tabel 7**  
**Butir-butir Gugur dan Valid**

No.	Variabel	Jumlah	No Butir Gugur	Jumlah Butir Gugur	No Butir Valid	Jumlah Butir Valid
1.	Pola Bermain Aktif	17	5, 7, 11, 13, 16.	5	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17.	12
2.	Pola Bermain Pasif	16	22, 28, 27, 32.	4	18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31.	11
3.	Gaya Belajar Visual	14	11.	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14.	13
4.	Gaya Belajar Auditory	15	19, 20, 28.	3	15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29.	12
5.	Gaya Belajar Kinestetik	12	36.	1	30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41.	11

b. Reliabilitas

Sukardi (2011: 127) , menjelaskan suatu instrumen dikatakan mempunyai reabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten mengukur apa yang hendak diukur. Selanjutnya Suharsimi Arikunto (2010: 221), mengatakan bahwa reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula.

Uji yang digunakan adalah rumus alpha. Karena rumus alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal uraian (Suharsimi Arikunto, 2010: 239). Angket dihitung dengan rumus alpha yang dinyatakan:

$$r = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \alpha b^2}{\alpha^2 t} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \alpha b^2$  = jumlah variasi butir

$\alpha^2 t$  = variasi total (Suharsimi Arikunto, 2010: 239)

Uji reliabilitas menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* dan diperoleh hasil hitung

reliabilitas angket pola bermain 0,822 sebesar sedangkan angket gaya belajar sebesar 0,881. Hal tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel karena  $0,822 > 0,7$  dan  $0,881 > 0,7$ .

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan salah satu langkah yang harus ditempuh dalam suatu penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik inferensial yang merupakan teknik statistika yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2012: 209). Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi product moment. Analisis ini dimaksudkan untuk mengungkap korelasi atau hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Untuk melakukan uji product moment, maka perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu.

### **1. Uji Prasyarat Analisis**

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas merupakan persyaratan yang harus dipenuhi karena sebuah data yang diperoleh apabila tidak berdistribusi normal maka konsekuensinya adalah tidak dapat dikerjakan dengan rumus statistik. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh



karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan kertas peluang dan chi kuadrat. Pada kesempatan ini digunakan chi kuadrat untuk menguji normalitas. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data ini adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  : Chi Kuadrat

$f_o$  : Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  : Frekuensi yang diharapkan

Setelah diketahui nilai chi kuadrat maka membandingkannya dengan chi kuadrat tabel. Distribusi data dinyatakan normal apabila Chi kuadrat hitung lebih kecil atau sama dengan harga Chi Kuadrat tabel ( $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$ ).

## **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk menemukan apakah data dari prediksi dapat dijadikan sebagai landasan untuk memprediksi atau tidak. Uji linearitas merupakan langkah untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi sebuah data penelitian. Hasil yang diperoleh melalui uji linearitas akan menentukan teknik analisis regresi yang akan digunakan. Jika hasil uji linearitas merupakan data yang linier maka

digunakan analisis regresi linier. Sebaliknya jika hasil uji linier merupakan data yang tidak linier maka analisis regresi yang digunakan adalah nonlinier. Adapun uji yang digunakan adalah dengan menggunakan uji F.

$$F = \frac{RK_{tc}}{RK_g}$$

Keterangan:

F = Harga F hitung.

$RK_{tc}$  = Rata-rata kuadrat ketidakcocokan.

$RK_g$  = Rata-rata kuadrat gelar.

Adapun kriteria untuk menerima atau menolak data tersebut ditetapkan pada taraf signifikan 5%. Apabila harga F hitung lebih kecil dari harga F tabel maka data tersebut bersifat linier.

## 2. Analisis Korelasi untuk Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yaitu terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pola bermain dengan gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.

Karena hipotesis dalam penelitian dalam penelitian ini bersifat asosiatif maka hipotesis ini diuji dengan teknik korelasi product moment.

Berikut rumus korelasi product moment:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah subjek

$\Sigma X$  = jumlah skor X

$\Sigma Y$  = jumlah skor Y

$\Sigma XY$  = jumlah perkalian antara X dan Y

$\Sigma X^2$  = jumlah X kuadrat

$\Sigma Y^2$  = jumlah Y kuadrat

Setelah ditemukan harga  $r_{xy}$  kemudian dikonsultasikan dengan harga r tabel product moment dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Tetapi sebaliknya bila r hitung lebih besar dari r tabel ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) maka  $H_a$  diterima.

### 3. Analisis Regresi

Analisis dapat dilanjutkan dengan menghitung persamaan regresinya. Analisis regresi digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dimanipulasi atau diubah-ubah. Secara umum persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut:

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

$Y'$  : nilai yang diprediksikan

a : konstanta atau bilangan harga  $X=0$

b : koefisien regresi

X : nilai variabel independen

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo pada Tahun Ajaran 2014/2015 semester II. Pengambilan data dilakukan dengan memberi angket untuk variabel pola bermain dan variabel gaya belajar. Responden pada penelitian ini adalah siswa kelas V Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Gugus V Kecamatan Lendah terdiri dari 5 sekolah dasar, yaitu: SD Negeri Banarejo, SD Negeri Gegulu, SD Negeri Mendirol, SD Negeri Sembungan, dan SD Negeri Pengkol.

SD Negeri Banarejo terletak di Banarejo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 10 siswa. Terdiri 8 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Pada SD ini diambil sampel 8 siswa, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

SD Negeri Gegulu terletak di Gegulu, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 23 siswa. Terdiri 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pada SD ini diambil sampel 19 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

SD Negeri Mendirol terletak di Wonolopo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 26 siswa. Terdiri 15 siswa laki-

laki dan 11 siswa perempuan. Pada SD ini diambil sampel 21 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

SD Negeri Sembungan terletak di Mendiro, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 13 siswa. Terdiri 4 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pada SD ini diambil sampel 10 siswa, terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

SD Negeri Pengkol terletak di Pengkol, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo. Jumlah siswa kelas V yaitu 23 siswa. Terdiri 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pada SD ini diambil sampel 19 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Untuk mempermudah dalam melihat data diatas, perhatikan tabel di bawah ini.

**Tabel 8**  
**Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian**

No	Nama SD	Alamat	Populasi			Sampel		
			L	P	Jumlah	L	P	Jumlah
1.	SD Negeri Banarejo	Banarejo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo	8	2	10	6	2	8
2.	SD Negeri Gegulu	Gegulu, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo	13	10	23	11	8	19
3.	SD Negeri Mendiro	Wonolopo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo	15	11	26	12	9	21
4.	SD Negeri Sembungan	Mendiro, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo	4	9	13	3	7	10
5.	SD Negeri Pengkol	Pengkol, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo	14	9	23	14	5	19
Jumlah			54	41	95	46	31	77

## **2. Deskripsi Data**

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi yang menggunakan dua variabel yaitu variabel pola bermain sebagai variabel bebas dan variabel gaya belajar sebagai variabel terikat. Dalam penelitian ini tidak melibatkan seluruh subjek dalam populasi akan tetapi hanya mengambil sampel. Subjek dalam penelitian ini yang diambil sebagai sampel berjumlah 77 siswa.

Untuk mengetahui bagaimana pola bermain dan gaya belajar pada siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo, pengambilan data menggunakan angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner untuk mengukur pola bermain diberikan kepada siswa yang terdiri dari 22 butir pernyataan yang valid dengan rentang skor 1 sampai 4. Sedangkan untuk mengukur gaya belajar menggunakan angket atau kuesioner yang diberikan kepada siswa yang terdiri dari 33 butir pernyataan yang valid dengan rentang skor 1 sampai 4. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini meliputi data tentang pola bermain dan gaya belajar.

### **a. Deskripsi Gaya Belajar**

Untuk mengetahui bagaimana gaya belajar siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel dengan jumlah 77 siswa digunakan 33 butir pernyataan, masing-masing pernyataan skornya antara 1 sampai 4, sehingga dapat dihitung skor maksimalnya adalah  $77 \times 33 \times 4 = 10164$ ,

sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 6064. Untuk menghitung persentase yang diperoleh dengan cara membandingkan skor yang diperoleh dengan skor tertinggi dikalikan 100%. Adapun analisis dari tiap indikator gaya belajar adalah sebagai berikut:

**1) Gaya belajar visual**

Untuk mengetahui dan mengukur data tentang indikator gaya belajar visual dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 item yaitu nomor 1 sampai 11, sehingga skor minimalnya adalah  $77 \times 11 \times 1 = 847$ , dan skor maksimalnya  $77 \times 11 \times 4 = 3388$ . Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 1999.

**2) Gaya belajar auditory**

Untuk mengetahui dan mengukur data tentang indikator gaya belajar auditory dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 item yaitu nomor 1 sampai 11, sehingga skor minimalnya adalah  $77 \times 11 \times 1 = 847$ , dan skor maksimalnya  $77 \times 11 \times 4 = 3388$ . Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 2174.

**3) Gaya belajar kinestetik**

Untuk mengetahui dan mengukur data tentang indikator gaya belajar kinestetik dalam penelitian ini instrumen yang



digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 item yaitu nomor 1 sampai 11, sehingga skor minimalnya adalah  $77 \times 11 \times 1 = 847$ , dan skor maksimalnya  $77 \times 11 \times 4 = 3388$ . Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 1891.

Berdasarkan hasil penelitian tentang gaya belajar kemudian diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik. Setiap siswa digolongkan apakah termasuk gaya belajar visual, auditory, dan kinestetik. Pengkategorian siswa ini didasarkan pada hasil skor tertinggi yang diperoleh dari angket yang telah dikerjakan. Apabila terdapat skor yang sama antara dua gaya belajar maka siswa dikategorikan dalam kedua gaya belajar tersebut dan apabila terdapat skor yang sama antara ketiga gaya belajar maka siswa dikategorikan dalam ketiga gaya belajar tersebut. Hasil tersebut dicari skor yang tertinggi dari ketiga gaya belajar. Dari hasil penelitian dihasilkan data seperti dibawah ini:

**Tabel 9**  
**Pengklasifikasian Responden berdasarkan Gaya Belajar**

No.	Responden	Skor Gaya Belajar			Gaya Belajar
		Visual	Auditory	Kinestetik	
1.	IS	21	23	23	Auditory- Kinestetik
2.	WH	25	39	23	Auditory
3.	FRS	22	24	22	Auditory
4.	RHA	27	26	29	Kinestetik

5.	RBA	24	24	24	Visual-Auditory- Kinestetik
6.	VW	26	27	22	Auditory
7.	RAM	24	24	26	Kinestetik
8.	TNH	19	27	19	Auditory
9.	MBU	25	28	27	Auditory
10.	AM	27	27	31	Kinestetik
11.	BMH	31	32	29	Auditory
12.	AP	24	34	29	Auditory
13.	IRZ	28	28	24	Visual-Auditory
14.	AH	19	21	18	Auditory
15.	LA	25	26	24	Auditory
16.	EM	14	23	15	Auditory
17.	RLAFN	25	26	24	Auditory
18.	HAW	23	27	21	Auditory
19.	AS	23	24	20	Auditory
20.	DR	21	25	16	Auditory
21.	SL	25	37	21	Auditory
22.	ADW	22	24	19	Auditory
23.	ISW	26	33	27	Auditory
24.	WN	24	27	25	Auditory
25.	ANF	24	33	27	Auditory
26.	BU	32	33	33	Auditory- Kinestetik
27.	MA	24	23	22	Visual
28.	AC	25	31	30	Auditory
29.	TS	30	36	34	Auditory
30.	RF	29	27	34	Kinestetik
31.	FP	22	26	26	Auditory- Kinestetik

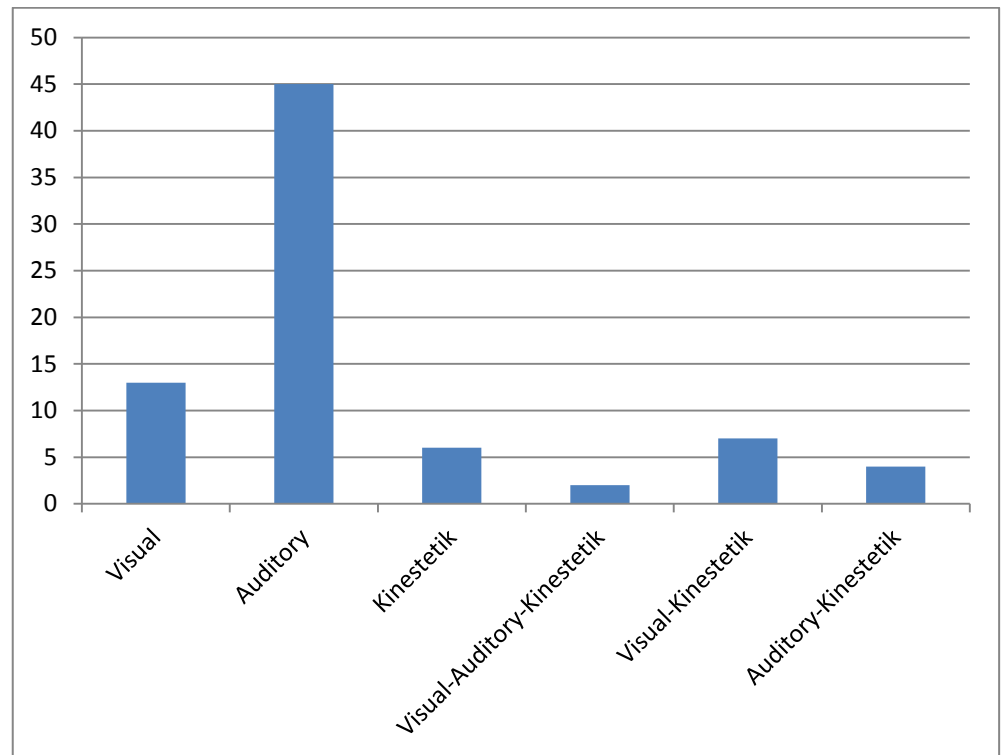
32.	IW	21	26	24	Auditory
33.	RNR	26	28	26	Auditory
34.	SK	33	33	28	Visual-Auditory
35.	ANA	27	26	21	Visual
36.	APG	29	31	30	Auditory
37.	ANP	23	24	23	Auditory
38.	AA	28	28	26	Visual-Auditory
39.	BNIP	27	27	24	Visual-Auditory
40.	DNS	27	31	31	Auditory- Kinestetik
41.	FL	29	28	24	Visual
42.	IJL	25	25	23	Visual-Auditory
43.	ITD	36	32	35	Visual
44.	LS	27	30	26	Auditory
45.	MIA	34	37	29	Auditory
46.	MZM	24	29	22	Auditory
47.	NDK	34	37	29	Auditory
48.	NR	27	28	19	Auditory
49.	EA	26	30	24	Auditory
50.	ARP	25	35	29	Auditory
51.	BP	23	32	27	Auditory
52.	EMR	27	27	27	Visual-Auditory- Kinestetik
53.	MTN	33	32	27	Visual
54.	RP	33	34	28	Auditory
55.	AAZ	20	25	20	Auditory
56.	AII	28	29	26	Auditory
57.	HMN	22	28	23	Auditory
58.	IY	29	29	31	Kinestetik
59.	SK	24	31	25	Auditory

60.	ABP	27	33	28	Auditory
61.	YTW	26	25	23	Visual
62.	RH	29	26	20	Visual
63.	TS	24	30	23	Auditory
64.	MAP	21	23	19	Auditory
65.	NA	28	23	19	Visual
66.	P	25	27	26	Auditory
67.	WNA	27	27	26	Visual-Auditory
68.	RP	29	32	22	Auditory
69.	OA	26	34	20	Auditory
70.	RFS	24	22	26	Kinestetik
71.	PW	26	26	20	Visual-Auditory
72.	AM	30	29	24	Visual
73.	NF	25	21	16	Visual
74.	ADP	18	27	18	Auditory
75.	SAS	31	28	27	Visual
76.	WN	30	26	26	Visual
77.	SR	30	28	18	Visual

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa 13 siswa memiliki gaya belajar visual atau 13,88%, 45 siswa memiliki gaya belajar auditory atau 58,44%, 6 siswa memiliki gaya belajar kinestetik atau 7,8%. Selain tiga gaya belajar tersebut, berdasarkan hasil penelitian ditemukan 3 gaya belajar yang merupakan gabungan dari 2 atau 3 gaya belajar yaitu 2 siswa memiliki gaya belajar visual-auditory-kinestetik atau 2,3%, 7 siswa dengan gaya belajar visual-auditory atau 9,1%, dan 4 siswa dengan gaya belajar auditory-kinestetik atau 5,19%. Berdasarkan

variasi gaya belajar tersebut dapat disajikan melalui diagram batang dibawah ini.

**Gambar 2. Diagram batang gaya belajar**



Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SD kelas V SD se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel sebanyak 77 siswa mempunyai gaya belajar auditory dengan jumlah siswa sebanyak 45 siswa.

#### **b. Deskripsi Pola Bermain**

Untuk mengetahui bagaimana pola siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel dengan jumlah 77 siswa digunakan 22 butir pernyataan, masing-masing pernyataan skornya antara 1 sampai 4, sehingga dapat

dihitung skor maksimalnya adalah  $77 \times 22 \times 4 = 6776$ , sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 4144. Adapun analisis dari tiap indikator pola bermain adalah sebagai berikut:

### **1) Pola bermain aktif**

Untuk mengetahui dan mengukur data tentang indikator pola bermain aktif dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 item yaitu nomor 1 sampai 11, sehingga skor minimalnya adalah  $77 \times 11 \times 1 = 847$ , dan skor maksimalnya  $77 \times 11 \times 4 = 3388$ . Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 1932.

### **2) Pola bermain pasif**

Untuk mengetahui dan mengukur data tentang indikator pola bermain pasif dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 11 item yaitu nomor 1 sampai 11, sehingga skor minimalnya adalah  $77 \times 11 \times 1 = 847$ , dan skor maksimalnya  $77 \times 11 \times 4 = 3388$ . Sedangkan hasil yang diperoleh dari penelitian sebesar 2073.

Berdasarkan hasil penelitian tentang pola bermain selanjutnya diklasifikasikan menjadi dua macam pola bermain yaitu pola bermain aktif dan pasif. Setiap siswa digolongkan apakah termasuk pola bermain aktif atau pasif. Penggelompokan siswa ini didasarkan pada hasil skor yang diperoleh dari angket yang telah dikerjakan. Apabila siswa memperoleh skor tertinggi pada salah satu pola bermain, maka

siswa dikategorikan dalam pola bermain tersebut. Apabila skor yang diperoleh dari kedua indikator sama, maka dikategorikan dalam pola bermain aktif-pasif. Hasil tersebut dicari skor yang tertinggi dari kedua pola bermain. Dari hasil penelitian dihasilkan data seperti dibawah ini:

**Tabel 10**  
**Pengklasifikasian Responden berdasarkan Pola Bermain**

No.	Responden	Skor Pola Bermain		Pola Bermain
		Aktif	Pasif	
1.	IS	16	22	Pasif
2.	WH	19	20	Pasif
3.	FRS	20	23	Pasif
4.	RHA	23	26	Pasif
5.	RBA	21	23	Pasif
6.	VW	22	27	Pasif
7.	RAM	19	19	Aktif-Pasif
8.	TNH	20	23	Pasif
9.	MBU	24	25	Pasif
10.	AM	25	26	Pasif
11.	BMH	32	28	Aktif
12.	AP	25	33	Pasif
13.	IRZ	22	29	Pasif
14.	AH	21	23	Pasif
15.	LA	26	36	Pasif
16.	EM	19	17	Aktif
17.	RLAFN	33	33	Aktif-Pasif
18.	HAW	23	23	Aktif-Pasif
19.	AS	22	26	Pasif

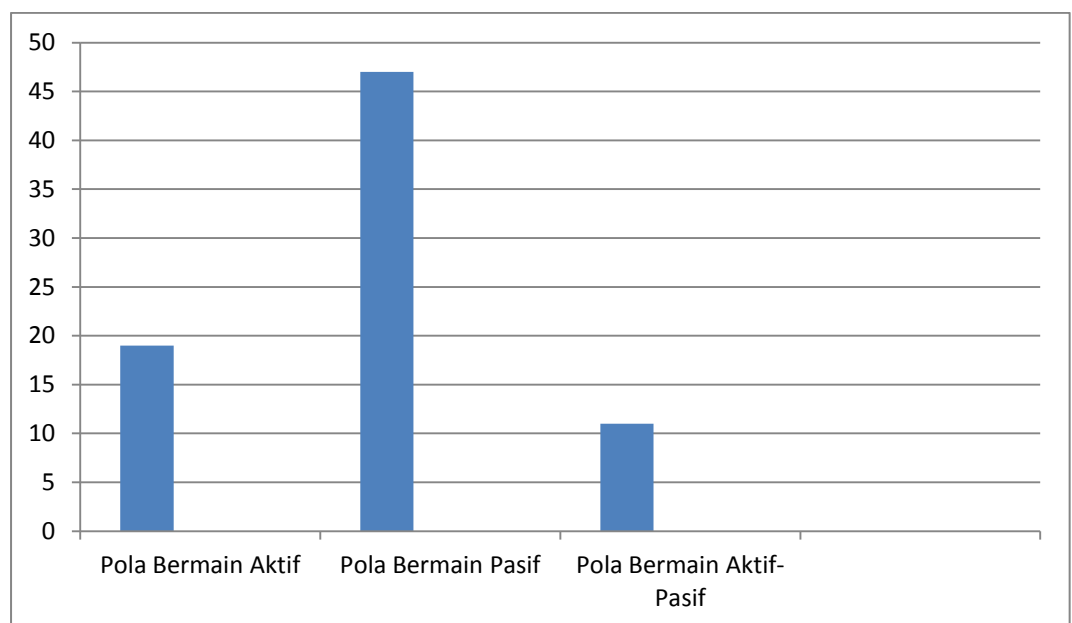
20.	DR	20	26	Pasif
21.	SL	26	34	Pasif
22.	ADW	23	25	Pasif
23.	ISW	23	30	Pasif
24.	WN	27	29	Pasif
25.	ANF	15	34	Pasif
26.	BU	34	36	Pasif
27.	MA	25	25	Aktif-Pasif
28.	AC	32	23	Aktif
29.	TS	24	26	Pasif
30.	RF	33	35	Pasif
31.	FP	26	26	Aktif-Pasif
32.	IW	26	26	Aktif-Pasif
33.	RNR	26	31	Pasif
34.	SK	30	29	Aktif
35.	ANA	25	21	Aktif
36.	APG	26	28	Pasif
37.	ANP	30	25	Aktif
38.	AA	28	25	Aktif
39.	BNIP	25	23	Aktif
40.	DNS	29	25	Aktif
41.	FL	19	29	Pasif
42.	IJL	25	27	Pasif
43.	ITD	27	39	Pasif
44.	LS	28	27	Aktif
45.	MIA	29	35	Pasif
46.	MZM	23	24	Pasif
47.	NDK	30	33	Pasif
48.	NR	25	20	Aktif
49.	EA	29	30	Pasif



50.	ARP	22	21	Aktif
51.	BP	22	27	Pasif
52.	EMR	30	28	Aktif
53.	MTN	33	30	Aktif
54.	RP	29	31	Pasif
55.	AAZ	28	30	Pasif
56.	AII	30	30	Aktif-Pasif
57.	HMN	21	25	Pasif
58.	IY	32	32	Aktif-Pasif
59.	SK	25	30	Pasif
60.	ABP	26	28	Pasif
61.	YTW	20	29	Pasif
62.	RH	21	26	Pasif
63.	TS	25	29	Pasif
64.	MAP	23	22	Aktif
65.	NA	23	28	Pasif
66.	P	25	24	Aktif
67.	WNA	25	26	Pasif
68.	RP	20	23	Pasif
69.	OA	32	28	Aktif
70.	RFS	20	29	Pasif
71.	PW	19	21	Pasif
72.	AM	28	26	Aktif
73.	NF	26	26	Aktif-Pasif
74.	ADP	22	22	Aktif-Pasif
75.	SAS	28	24	Aktif
76.	WN	26	22	Aktif
77.	SR	22	28	Aktif-Pasif

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel mempunyai pola bermain aktif sebanyak 19 siswa atau 24,7%, 47 siswa memiliki pola bermain pasif atau 61% dan 11 siswa atau 14,3% memiliki pola bermain yang seimbang antara aktif dan pasif. Berhubungan dengan pola bermain tersebut dapat disajikan melalui diagram batang dibawah ini.

**Gambar 3. Diagram batang pola bermain**



Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel sebanyak 77 siswa mempunyai pola bermain pasif.

Dari hasil penelitian di atas diperoleh kategorisasi siswa dengan gaya belajar dan pola bermain. Terdapat berbagai variasi gaya

belajar dan pola bermain yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Untuk mempermudah mengetahui gaya belajar dan pola bermain siswa maka perhatikan tabel dibawah ini:

**Tabel 11**  
**Hasil Penelitian Pola Bermain dan Gaya Belajar**

No.	Responden	Gaya Belajar	Pola Bermain
1.	IS	Auditory-Kinestetik	Pasif
2.	WH	Auditory	Pasif
3.	FRS	Auditory	Pasif
4.	RHA	Kinestetik	Pasif
5.	RBA	Visual-Auditory-Kinestetik	Pasif
6.	VW	Auditory	Pasif
7.	RAM	Kinestetik	Aktif-Pasif
8.	TNH	Auditory	Pasif
9.	MBU	Auditory	Pasif
10.	AM	Kinestetik	Pasif
11.	BMH	Auditory	Aktif
12.	AP	Auditory	Pasif
13.	IRZ	Visual-Auditory	Pasif
14.	AH	Auditory	Pasif
15.	LA	Auditory	Pasif
16.	EM	Auditory	Aktif
17.	RLAFN	Auditory	Aktif-Pasif
18.	HAW	Auditory	Aktif-Pasif
19.	AS	Auditory	Pasif
20.	DR	Auditory	Pasif
21.	SL	Auditory	Pasif
22.	ADW	Auditory	Pasif
23.	ISW	Auditory	Pasif

24.	WN	Auditory	Pasif
25.	ANF	Auditory	Pasif
26.	BU	Auditory-Kinestetik	Pasif
27.	MA	Visual	Aktif-Pasif
28.	AC	Auditory	Aktif
29.	TS	Auditory	Pasif
30.	RF	Kinestetik	Pasif
31.	FP	Auditory-Kinestetik	Aktif-Pasif
32.	IW	Auditory	Aktif-Pasif
33.	RNR	Auditory	Pasif
34.	SK	Visual-Auditory	Aktif
35.	ANA	Visual	Aktif
36.	APG	Auditory	Pasif
37.	ANP	Auditory	Aktif
38.	AA	Visual-Auditory	Aktif
39.	BNIP	Visual-Auditory	Aktif
40.	DNS	Auditory-Kinestetik	Aktif
41.	FL	Visual	Pasif
42.	IJL	Visual-Auditory	Pasif
43.	ITD	Visual	Pasif
44.	LS	Auditory	Aktif
45.	MIA	Auditory	Pasif
46.	MZM	Auditory	Pasif
47.	NDK	Auditory	Pasif
48.	NR	Auditory	Aktif
49.	EA	Auditory	Pasif
50.	ARP	Auditory	Aktif
51.	BP	Auditory	Pasif
52.	EMR	Visual-Auditory-Kinestetik	Aktif
53.	MTN	Visual	Aktif

54.	RP	Auditory	Pasif
55.	AAZ	Auditory	Pasif
56.	AII	Auditory	Aktif-Pasif
57.	HMN	Auditory	Pasif
58.	IY	Kinestetik	Aktif-Pasif
59.	SK	Auditory	Pasif
60.	ABP	Auditory	Pasif
61.	YTW	Visual	Pasif
62.	RH	Visual	Pasif
63.	TS	Auditory	Pasif
64.	MAP	Auditory	Aktif
65.	NA	Visual	Pasif
66.	P	Auditory	Aktif
67.	WNA	Visual-Auditory	Pasif
68.	RP	Auditory	Pasif
69.	OA	Auditory	Aktif
70.	RFS	Kinestetik	Pasif
71.	PW	Visual-Auditory	Pasif
72.	AM	Visual	Aktif
73.	NF	Visual	Aktif-Pasif
74.	ADP	Auditory	Aktif-Pasif
75.	SAS	Visual	Aktif
76.	WN	Visual	Aktif
77.	SR	Visual	Aktif-Pasif

Dari tabel di atas terdapat berbagai variasi pola bermain dan gaya belajar siswa. Untuk mengetahui kecenderungan pola bermain dengan gaya belajar maka dilakukan pengelompokkan

kembali. Untuk mempermudah pengelompokan tersebut maka perhatikan tabel berikut.

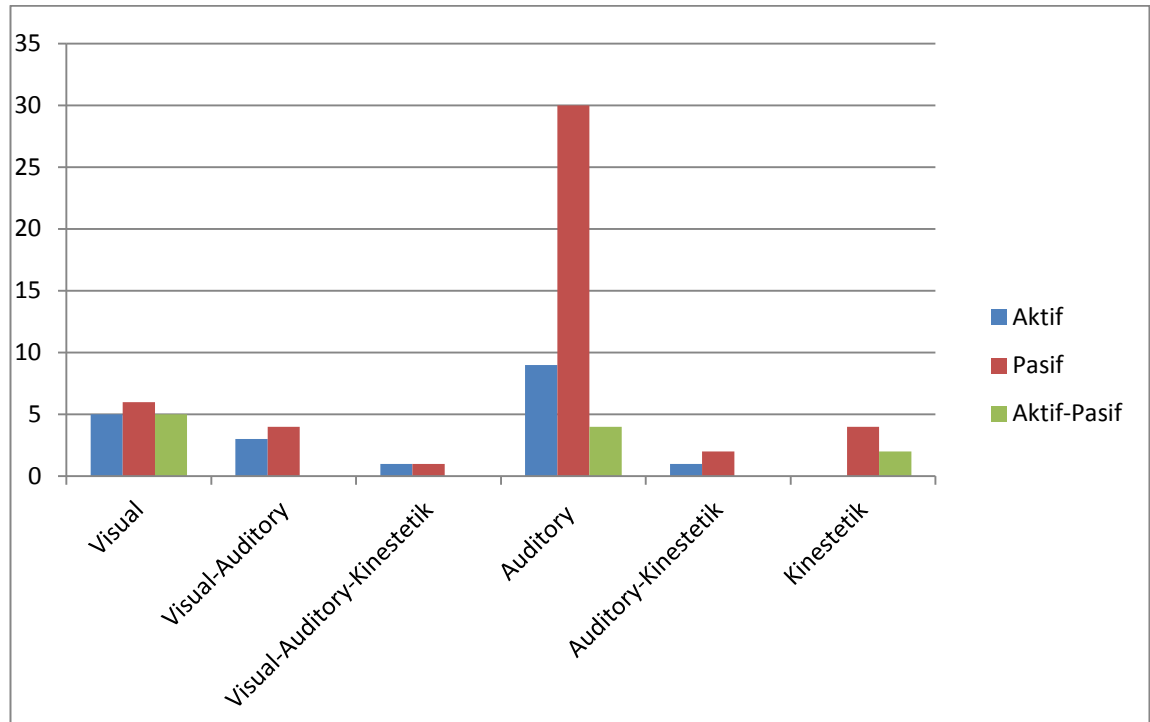
**Tabel 12**  
**Kecenderungan gaya belajar terhadap pola bermain siswa**

No.	Gaya belajar	Pola bermain	Jumlah siswa
1.	Visual	Aktif	5
2.	Visual	Pasif	6
3.	Visual	Aktif-Pasif	5
4.	Visual-Auditory	Aktif	3
5.	Visual-Auditory	Pasif	4
6.	Visual-Auditory-Kinestetik	Aktif	1
7.	Visual-Auditory-Kinestetik	Pasif	1
8.	Auditory	Aktif	9
9.	Auditory	Pasif	30
10.	Auditory	Aktif-Pasif	4
11.	Auditory-Kinestetik	Aktif	1
12.	Auditory-Kinestetik	Pasif	2
13.	Kinestetik	Pasif	4
14.	Kinestetik	Aktif-Pasif	2
Jumlah			77

Dari tabel di atas diketahui bahwa siswa dengan gaya belajar visual cenderung memiliki pola bermain pasif dan siswa dengan gaya belajar auditory juga memiliki pola bermain pasif. Sedangkan siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung memiliki gaya belajar pasif juga. Kemudian dalam penelitian ini juga ditemukan gaya belajar campuran, begitu pula dengan pola bermain terdapat pola bermain campuran antara aktif dan pasif. Berhubungan

dengan variasi pola bermain dan gaya belajar tersebut dapat disajikan melalui diagram batang dibawah ini.

**Gambar 4. Diagram batang gaya belajar-pola bermain**



Dari diagram batang tersebut dapat diketahui bahwa siswa dengan gaya belajar visual cenderung memiliki pola bermain pasif, siswa dengan gaya belajar auditory memiliki pola bermain pasif dan siswa dengan gaya belajar kinestetik cenderung memiliki pola bermain pasif.

### 3. Hasil Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan mengetahui data variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan statistik

parametris mensyaratkan bahwa data setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan jasa komputer *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh nilai sebesar 0,985 yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang akan diuji berdistribusi normal.

Untuk mengetahui normalitas masing-masing variabel maka menggunakan rumus chi kuadrat. Dari perhitungan dengan rumus chi kuadrat diperoleh data sebagai berikut:

**1) Uji normalitas variabel gaya belajar**

**Tabel 13. Uji normalitas gaya belajar dengan chi kuadrat**

Interval	$f_o$	$f_h$	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
52-60	2	2,079	-0,079	0,006241	0,003001924
61-69	11	10,2718	0,7282	0,53027524	0,051624374
70-78	25	26,1492	-1,1492	1,32066064	0,05050482
79-87	24	26,1492	-2,1492	4,61906064	0,176642522
88-96	10	10,2718	-0,2718	0,07387524	0,007192044
97-105	5	2,079	2,921	8,532241	4,104012025
Jumlah	77	77	0	15,0823538	4,392977709

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2 = 4,39$$

Dari tabel diatas diketahui nilai chi kuadrat yaitu 4,39.

Nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kuadrat



tabel, dengan dk (derajat kebebasan)  $6-1= 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5% maka harga chi kuadrat tabel=11,070. Karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel ( $4,39<11,070$ ), maka distribusi data gaya belajar (Y) adalah normal.

## 2) Uji normalitas variabel pola bermain

**Tabel 14. Uji normalitas pola bermain dengan chi kuadrat**

Interval	$f_o$	$f_h$	$(f_o - f_h)$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$
36-41	5	2,079	2,921	8,532241	4,104012025
42-47	15	10,2718	4,7282	22,3558752	2,1764321
48-53	26	26,1492	-0,1492	0,02226064	0,000851293
54-60	22	26,1492	-4,1492	17,2158606	0,658370453
61-66	7	10,2718	-3,2718	10,7046752	1,042142102
67-72	2	2,079	-0,079	0,006241	0,003001924
Jumlah	77	77	0,009	58,8371538	7,984809896

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

$$X^2 = 7,985$$

Dari tabel diatas diketahui nilai chi kuadrat yaitu 7,985.

Nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga chi kuadrat tabel, dengan dk (derajat kebebasan)  $6-1= 5$ . Bila dk 5 dan taraf kesalahan 5% maka harga chi kuadrat tabel=11,070. Karena harga chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel

(7,985<11,070), maka distribusi data pola bermain (X) adalah normal.

#### **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas digunakan untuk menemukan apakah data dari prediksi dapat dijadikan sebagai landasan untuk memprediksi atau tidak. Uji linearitas merupakan langkah untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi sebuah data penelitian. Adapun uji yang digunakan adalah dengan menggunakan uji F. Langkah-langkah untuk melakukan uji F adalah sebagai berikut:

$$1) JK_t = \Sigma Y^2$$

$$JK_t = 485766$$

$$2) JK_a = \frac{(\Sigma Y)^2}{n}$$

$$JK_a = 477559,688$$

$$3) JK_b = b \left( \Sigma XY - \frac{\Sigma X \Sigma Y}{n} \right)$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{77 \cdot 319137 - 4005 \cdot 6064}{77 \cdot 212493 - 4005^2}$$

$$b = \frac{287229}{321936}$$

$$b = 0,892$$

$$JK_b = b \left( \Sigma XY - \frac{\Sigma X \Sigma Y}{n} \right)$$

$$JK_b = 0,892 \left( 319137 - \frac{4005.6064}{77} \right)$$

$$JK_b = 0,892 \left( 319137 - \frac{24286320}{77} \right)$$

$$JK_b = 0,892 (319137 - 315406,753)$$

$$JK_b = 3327,88032$$

$$4) JK_{res} = JK_t - JK_a - JK_b$$

$$JK_{res} = 485766 - 477559,688 - 3327,88032$$

$$JK_{res} = 4878,43168$$

$$5) JK_g = (\sum Y^2) - \frac{(\sum Y)^2}{ni}$$

$$JK_g = 3232,031$$

$$6) JK_{tc} = JK_{res} - JK_g$$

$$JK_{tc} = 4878,43168 - 3232,031$$

$$JK_{tc} = 1646,401$$

Menghitung Derajat Kebebasan galat ( $db_g$ ) dan ketidakcocokan

( $db_{tc}$ )

$$db_g = n - k$$

$$= 77 - 28$$

$$= 49 \longrightarrow \text{penyebut}$$

$$db_{tc} = k - 2$$

$$= 28 - 2$$

$$= 26 \longrightarrow \text{pembilang}$$

Menghitung jumlah rata-rata kuadrat ketidakcocokan ( $RK_{tc}$ ) dan rata-rata kuadrat gelar ( $RK_g$ )

$$7) RK_{tc} = \frac{JK_{tc}}{db_{tc}}$$

$$RK_{tc} = \frac{1646,401}{26}$$

$$RK_{tc} = 63,3231031$$

$$8) RK_g = \frac{JK_g}{db_g}$$

$$RK_g = \frac{3232,031}{49}$$

$$RK_g = 65,9598163$$

9) Menghitung F

$$F = \frac{RK_{tc}}{RK_g}$$

$$F = \frac{63,3231031}{65,9598163}$$

$$F = 0,960025$$

$$F = 0,96$$

10) Membandingkan antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$

Dari uji linieritas di atas maka dapat dinyatakan bahwa hubungan antara pola bermain dengan gaya belajar memiliki hubungan yang linier. Hal tersebut ditunjukkan dengan  $F_{hitung}$  (0,96) lebih kecil dari  $F_{tabel}$  (1,72).

Sedangkan uji linearitas yang dilakukan dengan menggunakan jasa komputer *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh output nilai signifikansi= 0,533. Hasil output tersebut lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara pola bermain (X) dengan variabel gaya belajar (Y). Dari hasil perhitungan uji linearitas dengan SPSS didapatkan F hitung sebesar 0,96 dengan diketahui nilai df sebesar 26 dan 49. Sedangkan F tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,72. Adapun kriteria untuk menerima atau menolak data tersebut ditetapkan pada taraf signifikansi 5%, apabila F hitung lebih kecil dari harga F tabel maka data tersebut bersifat linear. Jadi dapat disimpulkan bahwa data bersifat linear hal ini ditunjukkan dengan  $F_{hitung}$  (0,96) lebih kecil dari  $F_{tabel}$  (1,72).

#### 4. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah yang harus dirumuskan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat hubungan yang positif dan signifikan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.” Hipotesis penelitian ini merupakan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Untuk keperluan pengujian hipotesis, diperlukan hipotesis nol ( $H_o$ ) yang berbunyi “tidak ada hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo.”

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar dengan pola bermain dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.319137 - (4005)(6064)}{\sqrt{(77.212493 - 16040025)(77.485766 - 36772096)}}$$

$$r_{xy} = \frac{287229}{\sqrt{(77.212493 - 16040025)(77.485766 - 36772096)}}$$

$$r_{xy} = \frac{287229}{\sqrt{(16361961 - 16040025)(37403982 - 36772096)}}$$

$$r_{xy} = \frac{287229}{\sqrt{(321936)(631886)}}$$

$$r_{xy} = \frac{287229}{451026,26}$$

$$r_{xy} = 0,636834$$

$$r_{xy} = 0,637$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo sebagai berikut:

**Tabel 15**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment antara Gaya Belajar dengan Pola Bermain**

Correlations		GayaBelajar	PolaBermain
GayaBelajar	Pearson Correlation	1	.637**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
PolaBermain	Pearson Correlation	.637**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara pola bermain (X) dengan gaya belajar (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,635 dengan arah positif. Menurut Sugiyono (2012: 261), ketentuan nilai  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Tetapi sebaliknya bila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) maka  $H_a$  diterima. Bila menggunakan  $r$  tabel untuk  $n=77$  dan kesalahan 5% maka  $r$  tabel = 0,221. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,637 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo diterima. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi 0,637 itu signifikan. Jadi hasilnya dapat diberlakukan pada populasi dimana sampel diambil. Selanjutnya harga  $r$

dikonsultasikan berdasarkan tabel interpretasi Korelasi Product Moment menurut Sugiyono (2012: 257), adalah sebagai berikut:

**Tabel 16**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi Product Moment**

Interval	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat.

Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,637 dan dengan membandingkan dengan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi kuat.

Untuk mengetahui korelasi antar indikator gaya belajar dengan pola bermain maka dilakukan analisis antar indikator sebagai berikut:

**1) Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain aktif**

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara pola gaya belajar visual dengan pola bermain aktif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$



$$r_{xy} = \frac{77.50776 - (1932)(1999)}{\sqrt{(77.49750 - 3732624)(77.53093 - 3996001)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3554320 - 3862068}{\sqrt{(3830750 - 3732624)(4088161 - 3996001)}}$$

$$r_{xy} = \frac{47684}{\sqrt{(98126)(92160)}}$$

$$r_{xy} = \frac{47684}{\sqrt{9043292160}}$$

$$r_{xy} = 0,501428$$

$$r_{xy} = 0,501$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar visual dengan pola bermain aktif sebagai berikut:

**Tabel 17**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Visual dengan Pola Bermain Aktif**

Correlations		Visual	BermainAktif
Visual	Pearson Correlation	1	.501**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainAktif	Pearson Correlation	.501**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari perhitungan dan tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar visual (X) dengan pola bermain aktif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,501 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,501 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka “terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain aktif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,501 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

## 2) Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain pasif

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar visual dengan pola bermain pasif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.54459 - (2073)(1999)}{\sqrt{(77.57259 - 4297329)(77.53093 - 3996001)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4193343 - 4143927}{\sqrt{(4408943 - 4297329)(4088161 - 3996001)}}$$

$$r_{xy} = \frac{49416}{\sqrt{(111614)(92160)}}$$

$$r_{xy} = \frac{49416}{101423,04}$$

$$r_{xy} = 0,48722$$

$$r_{xy} = 0,487$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar visual dengan pola bermain pasif sebagai berikut:

**Tabel 18**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Visual dengan Pola Bermain Pasif**

Correlations		Visual	BermainPasif
Visual	Pearson Correlation	1	.487**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainPasif	Pearson Correlation	.487**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara pola gaya belajar visual (X) dengan pola bermain pasif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,487 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,487 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka

“terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain pasif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,487 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

### 3) Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.55055 - (1932)(2174)}{\sqrt{(77.49750 - 3732624)(77.62536 - 4726276)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4239235 - 4200168}{\sqrt{(3830750 - 3732624)(4815272 - 4726276)}}$$

$$r_{xy} = \frac{39067}{\sqrt{(98126)(88996)}}$$

$$r_{xy} = \frac{39067}{(313,25)(298,32)}$$

$$r_{xy} = \frac{39067}{93448,74}$$

$$r_{xy} = 0,418059$$

$$r_{xy} = 0,418$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif sebagai berikut:

**Tabel 19**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Auditory dengan Pola Bermain Aktif**

Correlations		Auditory	BermainAktif
Auditory	Pearson Correlation	1	.418**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainAktif	Pearson Correlation	.418**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar auditory (X) dengan pola bermain aktif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,418 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,418 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka “terdapat hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,418 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

#### 4) Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar auditory dengan pola bermain pasif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.59117 - (2073)(2174)}{\sqrt{(77.57259 - 4297329)(77.62536 - 4726276)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4552009 - 4506702}{\sqrt{(4408943 - 4297329)(4815272 - 4726276)}}$$

$$r_{xy} = \frac{4552009 - 4506702}{\sqrt{(111614)(88996)}}$$

$$r_{xy} = \frac{45307}{99665,73}$$

$$r_{xy} = 0,454589$$

$$r_{xy} = 0,455$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang

besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar auditory dengan pola bermain pasif adalah sebagai berikut:

**Tabel 20**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Auditory dengan Pola Bermain Pasif**

Correlations		Auditory	BermainPasif
Auditory	Pearson Correlation	1	.455**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainPasif	Pearson Correlation	.455**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar auditory (X) dengan pola bermain pasif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,455 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,455 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka “terdapat hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain pasif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,455 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

##### 5) Korelasi gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.48130 - (1932)(1891)}{\sqrt{(77.49750 - 3732624)(77.47915 - 3575881)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3706010 - 3653412}{\sqrt{(3830750 - 3732624)(3689455 - 3575881)}}$$

$$r_{xy} = \frac{52598}{\sqrt{(98126)(113574)}}$$

$$r_{xy} = \frac{52598}{313,25 \cdot 337,01}$$

$$r_{xy} = \frac{52598}{105596,575}$$

$$r_{xy} = 0,49810328$$

$$r_{xy} = 0,498$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif adalah sebagai berikut:



**Tabel 21**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Kinestetik**  
**dengan Pola Bermain Aktif**

Correlations		Kinestetik	BermainAktif
Kinestetik	Pearson Correlation	1	.498**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainAktif	Pearson Correlation	.498**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar kinestetik (X) dengan pola bermain aktif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,498 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,498 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka “terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,498 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

#### 6) Korelasi gaya belajar kinestetik pola bermain pasif

Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil korelasi antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain pasif dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{77.51600 - (2073)(1891)}{\sqrt{(77.57259 - 4297329)(77.47915 - 3575881)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3973200 - 3920043}{\sqrt{(111614)(113574)}}$$

$$r_{xy} = \frac{53157}{\sqrt{(111614)(113574)}}$$

$$r_{xy} = \frac{53157}{(334,087)(337,007)}$$

$$r_{xy} = \frac{53157}{112589,658}$$

$$r_{xy} = 0,4721304$$

$$r_{xy} = 0,472$$

Sedangkan jika menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh hasil tentang besarnya koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain pasif adalah sebagai berikut:

**Tabel 22**  
**Hasil Uji Korelasi Product Moment Gaya Belajar Kinestetik**  
**dengan Pola Bermain Pasif**

Correlations		Kinestetik	BermainPasif
Kinestetik	Pearson Correlation	1	.472**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
BermainPasif	Pearson Correlation	.472**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas diperoleh koefisien korelasi yang terjadi antara gaya belajar kinestetik (X) dengan pola bermain pasif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,472 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,472 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka “terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain pasif”. Berdasarkan hasil perhitungan korelasi sebesar 0,472 dan dengan membandingkan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

## 5. Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dimanipulasi atau diubah-ubah. Dari analisis regresi ini dapat digunakan untuk mengetahui hubungan pola bermain dengan gaya belajar. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini merupakan analisis regresi sederhana dengan satu predictor yaitu gaya belajar (X) sebagai variabel bebas dan pola bermain (Y) sebagai variabel terikat. Analisis regresi sederhana menggunakan bantuan komputer melalui program *SPSS versi 16.0 for windows* maka diperoleh data pada tabel berikut ini:

**Tabel 23**  
**Hasil Uji Regresi Sederhana-R Square**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.637 <sup>a</sup>	.406	.398	5.757

a. Predictors: (Constant), GayaBelajar

Dari tabel analisis tersebut menunjukkan bahwa R-Square sebesar 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Tabel 24**  
**Hasil Uji Regresi Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	16.215	5.047		3.213
	GayaBelajar	.455	.064	.637	7.153
					.000

a. Dependent Variable: PolaBermain

Berdasarkan hasil analisis data diatas, diperoleh nilai konstan sebesar 16,215 koefisien regresi untuk variabel pola bermain sebesar 0,455, sehingga model regresi sederhana yang diperoleh dapat dinyatakan sebagai berikut  $Y = 16,215 + 0,455X$ .

Nilai 0,455 merupakan perubahan garis regresi, dimana setiap satu satuan dari X akan diikuti perubahan Y sebesar 0,455. Maksudnya setiap kenaikan 1 unit skor maka akan diikuti kenaikan gaya belajar sebesar 0,455 dengan asumsi bahwa pola bermain bersifat tetap.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat keadaan sebenarnya antara gaya belajar, pola bermain, dan hubungan gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah gaya belajar dan yang menjadi variabel terikat adalah pola bermain. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan

yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Dengan adanya hubungan antara kedua variabel tersebut, maka dapat diartikan bahwa gaya belajar mempengaruhi pola bermain siswa.

Hasil analisis terhadap gaya belajar, didapatkan data siswa yang mempunyai mempunyai gaya belajar visual sebanyak 13 siswa atau 13,88%, 45 siswa memiliki gaya belajar auditory atau 58,44%, 6 siswa memiliki gaya belajar kinestetik atau 7,8%, 2 siswa memiliki gaya belajar visual-auditory-kinestetik 2,3%, 7 siswa memiliki gaya belajar visual-auditory 9,1%, dan 4 siswa mempunyai gaya belajar auditory-kinestetik atau 5,19%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel sebanyak 77 siswa mempunyai gaya belajar auditory.

Data pola bermain yang diperoleh dalam penelitian ini cukup beragam. Dari 77 siswa terdapat pola bermain aktif sebanyak 19 siswa atau 24,7%, 47 siswa memiliki pola bermain pasif atau 61% dan 11 siswa atau 14,3% memiliki pola bermain yang seimbang antara aktif dan pasif.. Dari pengkategorian pola bermain ini, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa SD kelas V se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo yang telah diambil sampel sebanyak 77 siswa mempunyai pola bermain pasif.

Dari hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,635 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$

(0,637>0,221) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo diterima. Untuk mengetahui korelasi antara indikator gaya belajar dengan pola bermain maka dilakukan analisis sebagai berikut:

**1. Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain aktif**

Berdasarkan perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara gaya belajar visual (X) dengan pola bermain aktif (Y) sebesar 0,501 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,501 > 0,221) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

**2. Korelasi gaya belajar visual dengan pola bermain pasif**

Berdasarkan perhitungan diperoleh korelasi antara pola gaya belajar visual (X) dengan pola bermain pasif (Y) sebesar 0,487 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (0,487 > 0,221) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar visual dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

### **3. Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif**

Berdasarkan perhitungan koefisien korelasi antara gaya belajar auditory (X) dengan pola bermain aktif (Y) dalam penelitian ini sebesar 0,418 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,418 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

### **4. Korelasi gaya belajar auditory dengan pola bermain**

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara gaya belajar auditory (X) dengan pola bermain pasif (Y) sebesar 0,455 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,455 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar auditory dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

### **5. Korelasi gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif**

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara gaya belajar kinestetik (X) dengan pola bermain aktif (Y) sebesar 0,498 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,498 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain aktif siswa SD kelas V



se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

#### **6. Korelasi gaya belajar kinestetik pola bermain pasif**

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh koefisien korelasi antara gaya belajar kinestetik (X) dengan pola bermain pasif (Y) sebesar 0,472 dengan arah positif. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,472 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara gaya belajar kinestetik dengan pola bermain pasif siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo dengan interpretasi sedang.

Dari hasil analisis product moment antar indikator diatas, diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan dengan interpretasi sedang untuk semua korelasi. Analisis product moment dilakukan dengan rumus product moment dan dengan menggunakan jasa komputer *SPSS versi 16.0 for windows*. Sedangkan analisis data secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah dengan taraf interpretasi tinggi dengan nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,637 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 %.

Berdasarkan hasil analisis regresi diperoleh 16,215 koefisien regresi untuk variabel pola bermain sebesar 0,455, sehingga model regresi sederhana yang diperoleh dapat dinyatakan sebagai berikut  $Y = 16,215 + 0,455X$ . Nilai 0,455 merupakan perubahan garis regresi, dimana setiap satu satuan dari X

akan diikuti perubahan Y sebesar 0,455. Maksudnya setiap kenaikan 1 unit skor maka akan diikuti kenaikan gaya belajar sebesar 0,455 dengan asumsi bahwa pola bermain bersifat tetap.

.Hasil analisis regresi dalam penelitian ini didapat koefisien determinan ( $R^2$ ) sebesar 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian ini setidaknya dapat dijadikan gambaran bagi kita semua bahwa terdapat hubungan gaya belajar dengan pola bermain. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa faktor faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6%.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Hubungan Gaya Belajar Dengan Pola Bermain Siswa SD Kelas V Se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo” masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penelitian. Keterbatasan tersebut meliputi:

1. Saat pengisian angket ada kemungkinan siswa menjawab kurang objektif.
2. Pengumpulan data untuk variabel pola bermain lebih tepat menggunakan observasi atau pengamatan secara langsung, tidak hanya menggunakan angket.
3. Angket hanya diuji lapangan satu kali.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara gaya belajar dengan pola bermain siswa SD kelas V se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo. Oleh karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,637 > 0,221$ ) pada taraf signifikan 5 % maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Hasil analisis regresi dalam penelitian ini didapat koefisien determinan ( $R^2$ ) sebesar 0,406 yang berarti bahwa faktor gaya belajar memberikan kontribusi terhadap pola bermain sebesar 40,6% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pada hasil analisis data, deskripsi hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, peneliti menyarankan sebagai berikut:

##### **1. Bagi sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan pola bermain dan gaya belajar terdapat hubungan yang positif dengan taraf interpretasi tinggi, sebaiknya sekolah menyampaikan informasi kepada orang tua siswa untuk memperhatikan pola bermain siswa karena hal tersebut

berhubungan dengan gaya belajar siswa sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki.

2. Bagi guru

Guru sebaiknya menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan tiga gaya belajar yaitu visual, auditory, dan kinestetik sehingga semua kebutuhan belajar siswa dapat terpenuhi.

3. Bagi orang tua

Orang tua tetap memperhatikan kebutuhan bermain anak karena pada masa itu anak-anak masih senang bermain. Orang tua juga hendaknya memperhatikan pola bermain anak karena hal tersebut berhubungan dengan gaya belajar anak.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini baru ditemukan besarnya hubungan antara pola bermain dengan gaya belajar yaitu diperoleh hasil perhitungan korelasi product moment sebesar 0,637 dan besarnya sumbangan yang ditunjukkan oleh determinan ( $R^2$ ) sebesar 0,406 atau 40,6%. Maka masih ada variabel lain yang ikut mempengaruhi gaya belajar siswa sehingga masih perlu mengadakan penelitian lanjutan untuk mencari variabel lain tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agoes Dariyo. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Anggerina Nutriana. (2004). *Ma, Belajar Yuk*. Depok: PT Kawan Pustaka.
- DePorter, Bobbi & Mike Hernacki. (2002). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dwi Sunar Prasetyono. (2007). *Biarkan Anakmu Bermain*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Endang Poerwanti & Nur Widodo. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Euin Sunarti & Rulli Purwani. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Gramedia.
- Husain Usman & Purnomo Setiady. (2006). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lusi Nuryanti. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT INDEKS.
- M. Joko Susilo. (2006). *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar*. Yogyakarta: PINUS.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mirroh Fikriyati. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rita Eka Izzanty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudarti. (2011). "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Kelas V SD Negeri 1 Pekalongan Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2010/2011". *Laporan Penelitian*. UNY PGSD.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukardi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiyorini. (2006). *Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syaban Jamil. (2009). *101 Games Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Angket Uji Validitas dan Reliabilitas

### ANGKET GAYA BELAJAR

Nama :

Nama Sekolah :

Jenis Kelamin :

#### Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang sudah tersedia.
2. Bacalah dengan seksama dan teliti semua pertanyaan atau pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya atau sesuai kenyataan.
4. Berilah tanda centang ( $\sqrt{\phantom{x}}$ ) pada kotak yang disediakan sesuai dengan pendapat kalian terhadap pernyataan tersebut.

Contoh:

Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
Saya senang bermain sendiri.		$\sqrt{\phantom{x}}$		

Selalu= misalnya (setiap hari), kamu bermain sendiri.

Sering= misalnya (tiga kali dalam satu minggu), kamu bermain sendiri.

Pernah= misalnya (sekali dalam satu minggu), kamu bermain sendiri.

Tidak pernah= tidak pernah sama sekali kamu bermain sendiri.

5. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

**Adik-adik, berilah tanda centang ( $\sqrt{\phantom{x}}$ ) pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan pendapat kalian terhadap pernyataan tersebut.**

### ANGKET GAYA BELAJAR

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
1.	Saya lebih suka membaca sendiri daripada dibacakan oleh orang lain.				



No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
2.	Saat ada waktu luang saya gunakan untuk membaca buku.				
3.	Saya mengalami kesulitan saat menghafal materi pelajaran.				
4.	Saat berpergian saya berpenampilan rapi.				
5.	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya lihat daripada apa yang saya dengar.				
6.	Saat pelajaran berlangsung, saya mengalami kesulitan untuk mengingat perintah guru yang disampaikan secara lisan.				
7.	Ketika ada keributan di kelas, saya tidak mudah terganggu.				
8.	Saya lebih mudah memahami sesuatu jika terdapat gambar.				
9.	Saat pelajaran berlangsung, saya mendengarkan penjelasan guru sambil mencoret-coret kertas atau buku.				
10.	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran, saya mengalami kesulitan untuk mengingatnya.				
11.	Saya merapikan alat tulis setelah selesai belajar.				
12.	Saat berbicara dengan orang lain, saya berbicara dengan cepat.				
13.	Saya menjawab pertanyaan dengan jawaban yang pendek.				
14.	Saya belajar sesuai dengan jadwal yang telah saya buat sebelumnya.				

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
15.	Saya menggerakkan bibir ketika membaca.				
16.	Saya lebih senang belajar dalam kelompok daripada belajar sendiri.				
17.	Saya membaca dengan suara yang keras.				
18.	Saya lebih suka mendengarkan penjelasan dari guru daripada menulis.				
19.	Ketika ada keributan, saya tidak dapat belajar dengan baik.				
20.	Ketika pelajaran berlangsung, saya aktif berpendapat.				
21.	Ketika mengerjakan sesuatu, saya berbicara dengan diri saya sendiri.				
22.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran saat mendiskusikannya bersama teman.				
23.	Saat pelajaran berlangsung, saya senang guru membacakan materi pelajaran dengan suara keras.				
24.	Saya lebih mudah mengingat apa yang saya dengar daripada apa yang saya lihat.				
25.	Setelah mendengarkan cerita dari teman, saya dapat mengingatnya dengan baik.				
26.	Saat ada waktu luang, saya gunakan untuk mendengarkan radio atau musik.				
27.	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran, saya dapat mengingatnya dengan mudah.				

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
28.	Ketika membaca, saya mengucapkan tulisan yang saya baca walaupun dengan suara yang pelan.				
29.	Saat berbicara dengan teman, saya akan mendekat pada teman yang diajak bicara.				
30.	Saat ada waktu luang, saya gunakan untuk berolahraga.				
31.	Saat berbicara dengan teman, saya menggunakan gaya bicara yang lambat.				
32.	Saat berbicara dengan teman, saya menggerakkan tangan.				
33.	Saya menghafal materi pelajaran sambil berjalan-jalan.				
34.	Saya lebih mudah mengingat sesuatu jika terdapat bendanya.				
35.	Saya lebih mudah belajar dengan praktek.				
36.	Saat pelajaran sedang berlangsung, saya tidak bisa duduk diam dalam waktu yang lama.				
37.	Saat ada keributan, saya tidak terlalu merasa terganggu.				
38.	Saya lebih senang dengan pelajaran yang melibatkan gerak tubuh daripada belajar sambil duduk dalam waktu yang lama.				
39.	Saat pelajaran berlangsung, saya mendengarkan penjelasan guru sambil menggerakkan-gerakan benda yang ada disekitar saya.				

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Selalu</b>	<b>Sering</b>	<b>Pernah</b>	<b>Tidak Pernah</b>
40.	Ketika membaca, saya menggunakan jari tangan sebagai penunjuk.				
41.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan melakukan praktek bersama teman di kelas.				

### ANGKET POLA BERMAIN

**Nama :**

**Nama Sekolah :**

**Jenis Kelamin :**

**Petunjuk pengisian**

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang sudah tersedia.
2. Bacalah dengan seksama dan teliti semua pertanyaan atau pernyataan di bawah ini.
3. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan yang sebenar-benarnya atau sesuai kenyataan.
4. Berilah tanda centang (√) pada kotak yang disediakan sesuai dengan pendapat kalian terhadap pernyataan tersebut.

Contoh:

Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
Saya senang bermain sendiri.		√		

Selalu= misalnya (setiap hari), kamu bermain sendiri.

Sering= misalnya (tiga kali dalam satu minggu), kamu bermain sendiri.

Pernah= misalnya (sekali dalam satu minggu), kamu bermain sendiri.

Tidak pernah= tidak pernah sama sekali kamu bermain sendiri.

5. Periksalah kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

**Adik-adik, berilah tanda centang (√) pada kotak yang telah disediakan sesuai dengan pendapat kalian terhadap pernyataan tersebut.**

### ANGKET POLA BERMAIN

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
1.	Ketika ada waktu, saya pergi ke tempat-tempat baru yang belum pernah saya kunjungi sebelumnya.				

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
2.	Saat bermain, saya berpura-pura memerankan gaya orang lain.				
3.	Ketika ada waktu luang ,saya gunakan untuk berolahraga.				
4.	Saya membuat mainan baru dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar saya.				
5.	Saat bermain bersama teman, tidak ada aturan yang harus dipatuhi oleh setiap anak.				
6.	Saya mengumpulkan benda-benda yang saya anggap bagus dan menarik.				
7.	Ketika ada waktu luang, saya gunakan untuk menyanyikan lagu.				
8.	Saya membuat suatu karya yang baru dengan menggunakan benda-benda yang ada disekitar saya.				
9.	Saat bermain, saya berpura-pura menjadi tokoh idola yang saya kagumi.				
10.	Saat bermain, saya lebih senang ikut bermain bersama teman daripada melihat teman bermain dari kejauhan.				
11.	Ketika mendengarkan lagu, saya menggerakkan tubuh.				
12.	Saya senang melakukan kegiatan di luar ruangan.				
13.	Saat bermain, saya bisa melakukan permainan dimana saja tempatnya.				

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Pernah	Tidak Pernah
14.	Saya merasa puas jika dapat mengumpulkan benda-benda yang saya sukai.				
15.	Saya lebih senang berolahraga daripada membaca buku.				
16.	Saya bermain di luar ruangan.				
17.	Saat ada teman yang sedang bercerita, saya mendengarkannya dengan baik.				
18.	Saya lebih senang menonton film daripada berpergian keluar rumah.				
19.	Saat membaca buku cerita, saya dapat menceritakan kembali isi buku tersebut.				
20.	Saat ada yang membacakan cerita dongeng, saya dapat mendengarkan cerita tersebut dengan baik.				
21.	Saat menonton film, saya bisa duduk diam dalam waktu yang lama.				
22.	Saya lebih suka menonton TV daripada melakukan olahraga.				
23.	Saat membaca cerita bergambar, saya dapat menceritakan kembali isi cerita bergambar tersebut.				
24.	Saat ada waktu luang saya mendengarkan radio/musik.				
25.	Saat mendengarkan cerita dari orang lain, saya dapat mengingat cerita tersebut.				
26.	Saat mendengarkan radio, saya dapat memahami informasi baru yang disampaikan dalam radio.				

<b>No.</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Selalu</b>	<b>Sering</b>	<b>Pernah</b>	<b>Tidak Pernah</b>
27.	Ketika ada waktu luang, saya gunakan untuk menonton TV.				
28.	Saya lebih senang melihat teman bermain daripada ikut bermain bersama mereka.				
29.	Saya lebih senang membaca komik daripada bermain bersama teman.				
30.	Saya lebih senang membaca daripada berolahraga.				
31.	Saya lebih senang mendengarkan musik daripada bermain di luar ruangan.				
32.	Ketika menonton film, saya dapat menceritakan kembali isi film tersebut.				



## Lampiran 2. Data untuk Uji Validitas dan Reabilitas

### DATA UJI VALIDITAS VARIABEL GAYA BELAJAR

no	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	jml	
1	2	2	2	4	3	1	2	4	2	2	2	2	2	4	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	92	
2	3	2	2	3	1	2	2	3	1	1	3	1	2	3	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	1	1	4	3	85	
3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	4	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	96	
4	2	2	2	3	3	2	1	2	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	84	
5	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	1	3	3	1	2	3	1	3	1	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	100	
6	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	3	2	86
7	3	2	2	4	4	2	3	3	3	2	2	1	2	4	3	3	2	2	2	3	2	3	4	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	96
8	1	1	2	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	3	2	1	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	1	1	3	3	2	3	2	3	3	3	94	
9	1	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	1	2	2	2	3	3	1	2	3	1	2	2	3	2	2	3	2	4	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	2	2	83	
10	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	88	
11	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	98	
12	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	4	3	1	1	3	3	3	3	108	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	4	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	3	2	3	111	
14	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	2	4	2	2	4	109	
15	2	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	1	2	3	3	102	
16	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	73
17	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	2	1	1	3	2	2	4	2	95	
18	1	2	2	2	1	1	1	2	1	3	3	1	1	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	72	
19	4	3	2	4	2	1	4	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	4	3	3	2	1	3	2	2	3	1	2	2	1	3	4	99	
20	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1	2	2	4	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	4	1	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	2	88	
21	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	4	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	86	
22	1	2	2	2	2	1	2	3	1	2	2	1	2	3	2	4	2	2	2	2	1	2	1	2	3	1	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	74	
23	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	3	2	3	2	2	4	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	102	

24	3	2	2	3	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	78
25	2	2	2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	2	2	4	4	4	4	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	3	4	2	4	4	116
26	1	2	3	2	3	3	2	2	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	4	3	1	2	2	3	3	2	2	1	1	2	2	1	3	2	1	3	4	91
27	3	4	3	2	2	1	2	3	2	3	2	1	1	2	2	4	3	1	2	3	1	3	4	2	3	3	3	1	4	2	2	2	1	3	1	3	4	1	3	4	4	100
28	4	3	3	4	4	3	2	4	1	2	2	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	123
29	3	3	2	2	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	3	4	3	1	2	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	4	3	93
30	3	2	2	4	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	3	102
31	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	87

# DATA UJI VALIDITAS VARIABEL POLA BERMAIN

RES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	TOT
1	3	1	3	3	2	1	2	2	1	3	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	65
2	2	1	1	2	4	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	3	3	1	1	2	1	1	2	1	1	3	2	2	2	4	1	54
3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	1	2	1	3	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	56
4	1	1	2	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	61
5	2	1	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	1	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	3	2	74
6	2	1	2	2	3	1	1	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	62
7	1	1	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	70
8	1	1	1	2	4	2	1	2	1	3	1	3	3	2	1	2	3	1	1	2	3	3	1	1	1	2	3	3	1	3	1	1	59
9	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	2	3	2	2	3	2	1	1	1	61
10	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	3	70
11	3	1	3	2	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	1	2	2	2	3	70
12	3	1	3	2	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	3	70
13	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	1	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	2	81
14	2	2	2	3	2	4	2	2	1	3	1	2	2	2	2	3	4	3	2	4	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	78
15	2	2	1	2	3	2	1	2	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	75
16	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	1	1	2	4	1	1	4	2	1	3	1	2	2	2	1	1	4	1	1	59
17	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	1	4	4	3	3	4	3	1	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	86
18	1	1	3	3	3	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	4	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	56
19	3	1	3	3	2	2	1	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	2	4	4	1	1	4	2	3	4	3	1	2	4	2	2	86
20	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	2	63
21	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	3	2	68
22	2	1	2	2	1	1	1	2	2	4	1	2	2	1	1	1	4	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	1	2	2	2	58
23	2	1	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	1	4	2	2	4	4	4	4	3	2	1	4	2	2	4	1	1	2	2	1	78

24	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	65
25	2	1	3	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	1	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	73
26	3	1	3	3	3	2	3	4	1	1	2	4	4	2	3	4	4	1	4	4	1	1	4	2	2	2	2	1	1	3	3	3	78
27	3	1	4	2	1	1	3	2	3	4	1	2	3	1	2	2	4	3	1	4	3	3	4	2	3	4	3	1	3	4	3	1	81
28	2	3	2	3	2	4	2	3	3	4	2	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	4	3	2	1	2	2	3	2	89
29	2	1	3	2	2	4	2	2	2	3	2	4	4	2	1	4	4	3	4	2	2	1	2	3	4	2	3	1	3	1	2	2	77
30	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	1	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	75
31	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	1	71

### Lampiran 3. Uji Validitas Gaya Belajar

Component Matrix<sup>a</sup>

	Component												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
P1	.367	.312	.263	.387	.209	.178	-.225	.349	.253	.195	-.057	.131	.062
P2	.325	.331	-.059	.212	.327	.526	.049	.331	-.349	.140	.104	.020	-.103
P3	.631	-.052	.067	-.022	-.366	.360	-.108	.033	-.396	-.020	-.063	-.208	.209
P4	.417	-.027	.162	.284	.342	-.396	-.107	-.027	.247	.328	.081	-.168	.064
P5	.498	.028	-.068	.328	-.257	-.419	.010	.026	.043	.183	.017	-.311	-.393
P6	.445	-.486	.030	.069	-.543	.098	-.057	.073	.061	.137	-.016	-.107	-.173
P7	.333	.461	.339	-.319	.026	-.285	.161	.048	-.029	.309	.310	.147	-.115
P8	.379	.066	-.079	.220	.018	-.378	-.494	-.373	.254	-.130	-.087	.259	-.120
P9	.442	.118	-.018	-.271	.294	-.130	.401	-.305	.170	.161	-.260	-.278	-.071
P10	.393	.223	-.256	.277	.022	-.169	.169	-.387	-.224	.242	.234	.085	.210
P11	-.065	-.186	-.075	-.302	.184	.121	.461	.088	.111	.257	.020	.601	-.154
P12	.709	-.267	.043	-.133	.381	-.031	-.058	-.253	.049	-.126	.016	.138	-.255
P13	.472	-.306	.358	-.380	-.413	-.084	.123	.069	.029	-.035	-.064	.111	-.057
P14	.371	-.092	.261	.473	.140	-.159	.298	.282	-.054	-.121	-.133	.081	-.158
P15	.424	-.316	-.369	.179	.269	-.107	.258	.047	.238	.032	.381	-.013	.190
P16	.374	.513	-.371	.268	.001	.032	.139	-.050	-.080	-.386	-.135	-.077	-.088

P17	.424	.302	-.273	.236	-.252	.330	.287	-.140	-.028	-.132	.187	.100	-.232
P18	.495	-.630	-.044	-.121	.259	-.036	.001	.081	-.126	-.060	-.046	.089	-.153
P19	.167	-.652	.180	-.096	.196	.158	-.211	-.059	-.249	.127	.263	.085	.142
P20	.014	.679	.372	-.075	.005	.095	.218	-.138	-.089	.254	-.088	-.185	-.041
P21	.380	-.387	-.201	-.168	.009	-.053	.179	.498	-.052	.126	.064	-.294	.133
P22	.489	-.007	-.394	.083	-.368	-.220	-.115	.348	-.068	-.058	.195	.080	-.142
P23	.400	-.001	-.619	-.318	-.006	-.170	.081	.050	.004	.232	-.138	-.295	.091
P24	.427	.188	.089	-.644	-.160	.072	.076	-.098	-.055	-.377	.096	.040	-.169
P25	.542	.256	.076	-.069	.550	-.018	.079	-.139	-.367	-.231	.113	-.041	.041
P26	.314	.275	-.215	-.138	.162	.429	-.108	.354	.449	-.022	-.134	-.093	-.076
P27	.388	.573	.316	-.032	.046	-.297	.051	.014	.062	-.179	.043	.012	.288
P28	.182	-.299	.548	.280	-.265	-.094	-.008	-.037	-.130	-.046	.332	.027	.161
P29	.508	.238	-.357	.093	-.303	.116	.286	.009	.166	-.042	.149	.151	.181
P30	.380	-.123	-.006	.160	-.088	-.376	.212	.412	-.210	-.010	-.452	.310	.163
P31	.627	-.254	.145	-.072	.172	.160	-.446	-.075	.087	.051	-.032	-.164	-.221
P32	.395	.285	.553	.265	.027	.345	-.132	.177	.103	.021	.186	-.040	-.079
P33	.478	-.107	.297	.295	-.105	-.054	.100	-.028	.230	-.269	-.314	.078	.291
P34	.675	-.059	.094	.113	-.221	.378	.084	-.362	.120	.062	-.165	-.014	.056
P35	.409	-.213	.271	-.214	-.203	.260	.243	-.155	.508	.108	.061	.070	.118
P36	.266	-.105	-.646	.133	.186	.295	-.326	-.131	.125	.076	-.037	.211	.218
P37	.442	.424	-.274	-.128	-.315	-.228	-.363	.022	-.110	.081	.176	.225	-.095
P38	.623	-.337	.056	-.128	.388	-.094	.075	.102	-.044	-.400	.097	-.131	.024

P39	.433	-.225	.022	.209	-.021	.153	.036	-.351	-.456	.338	-.390	.134	-.056
P40	.303	.411	.108	-.406	.124	-.093	-.323	.285	-.086	.138	-.232	.211	.007
P41	.605	.230	.019	-.484	-.106	-.055	-.294	-.012	-.049	.059	-.015	-.041	.356

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 13 components extracted.

#### Lampiran 4. Uji Validitas Pola Bermain

Component Matrix<sup>a</sup>

	Component									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P1	.567	-.221	.157	-.040	.380	-.143	.105	.213	.007	-.143
P2	.496	.287	-.176	-.191	-.509	.029	.469	-.069	-.205	-.073
P3	.459	-.370	.009	-.258	.497	-.194	-.138	-.146	.242	.103
P4	.478	-.167	.195	-.262	.049	-.005	.542	-.278	-.084	-.150
P5	-.237	.278	.134	-.057	.390	.550	.369	.222	-.113	-.029
P6	.446	.563	-.077	-.103	-.026	.347	-.055	-.229	-.061	.073
P7	.326	.176	.175	-.153	.149	-.450	.127	-.138	-.330	.491
P8	.533	-.431	.341	-.227	.107	.398	.036	.002	-.034	-.095
P9	.684	.016	-.448	-.093	-.140	-.111	.002	-.089	-.417	-.106
P10	.446	-.142	-.538	.120	-.102	-.091	-.161	.412	.101	-.291
P11	.099	.256	.353	-.468	-.069	.225	-.341	.091	.068	.248
P12	.336	.102	.590	.291	-.445	.143	.013	.308	-.109	.056
P13	.171	-.340	.291	.348	-.052	-.061	.051	.474	.218	.395
P15	.428	.076	.570	.247	-.007	-.248	-.135	.086	-.309	-.228
P14	.399	.621	.229	.001	.095	.049	-.472	-.150	-.061	.034
P16	.213	-.019	.348	-.339	-.216	.056	.362	-.148	.554	.015
P17	.422	-.298	-.203	.391	.018	.467	.138	-.365	.156	.032
P18	.372	.593	-.148	.177	-.070	-.201	.078	.067	.190	-.340



P19	.552	.315	.530	.136	.101	.156	-.315	-.111	-.043	-.016
P20	.737	-.101	-.066	.201	-.046	.192	-.101	-.247	.129	.076
P21	.355	.444	-.614	-.099	-.137	.234	.039	.150	.277	.170
P22	.158	.166	-.569	-.444	.128	.125	-.206	.434	-.016	.042
P23	.724	-.450	.020	.138	-.031	.062	.083	.173	-.075	-.027
P24	.316	.534	.163	.001	.385	-.189	.046	-.102	.418	-.126
P25	.736	.101	-.037	-.170	-.457	-.186	-.084	.100	.024	.115
P26	.530	-.370	-.120	.402	-.063	-.116	-.298	-.083	.266	-.057
P27	.194	.429	-.148	.336	.531	.314	.070	.185	-.142	.022
P28	-.189	.368	-.040	.584	-.258	.033	.263	.033	.123	.346
P29	.366	.136	-.272	-.128	.210	-.513	.164	-.042	.074	.268
P30	.460	-.482	-.351	-.007	.174	.290	-.024	-.006	-.224	.306
P31	.308	.224	.098	.256	.374	-.200	.427	.311	-.033	-.005
P32	.172	-.081	.375	-.517	-.133	.109	.050	.434	.121	-.039

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 10 components extracted.

## Lampiran 5. Uji Reliabilitas

### UJI RELIABILITAS VARIABEL GAYA BELAJAR

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.822	.824	23

Reliabel jika hasil Alpha > 0,7

### UJI RELIABILITAS VARIABEL POLA BERMAIN

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.881	.880	36

Reliabel jika hasil Alpha > 0,7

**Lampiran 6. Daftar Sampel Siswa SD Kelas V Se-Gugus V**

NO.	NAMA SISWA
1.	ISWANTO
2.	WAHYU HIDAYAT
3.	FAISAL RAHMAT SAPUTRA
4.	RICKI HADAD ALMI
5.	RIO BAMBANG ANDRIANO
6.	VIVI WULANDARI
7.	RIZKY ANNAAS MA'RUF
8.	TINI NUR HIDAYAH
9.	MUH BASAR UDIN
10.	ABBUD MUSTOFA
11.	BAYU MIFAHUL HUDA
12.	ANGGIT PAMUNGKAS
13.	IQBAL RAHMAD FAUZI
14.	AGUS HANDOKO
15.	LATIVA ARUNISA
16.	ELIS MEILANINGSIH
17.	RAHMA LIA AYU F. N.
18.	HANGGARA ADE W.
19.	ALIF SETIAWAN
20.	DEVI RAHAYU
21.	SYAFIATUL LATIFAH
22.	ARI DWI WARSITO
23.	IFKI S. UTAMI
24.	WAHYUNINGSIH
25.	ARI NUR FADILA
26.	BAMBANG UTORO
27.	MUHAMMAD AFIF
28.	AGUS CAHYANTO
29.	TRI SUHARYANTO
30.	RAHMAN FIRMANSYAH

31.	FIDIA PANGESTI
32.	ISMA WIYARNI
33.	RISAL NUR RAHMAN
34.	SHANTI KUSNIAWATI
35.	ADENESYA NUR ASTVA
36.	ADIEYA PANGESTU
37.	ALIMNA NADA PANESTRI
38.	ANIF ARDIANSYAH
39.	BAGAS NUR IKHWAN P.
40.	DESITA NADIA SARI
41.	FATMA LISTIYA
42.	IMELDA JUHI LAURA
43.	IBRAHIM TYASA DEWA
44.	LUKMAN SAHUSI
45.	MUHAMMAD IQBAL A.
46.	MUHAMMAD ZUHDAN M.
47.	NANDA DIMAS K.
48.	NOVITA RAHMAYANTI
49.	ERWIN ANDRIANI
50.	ADITYA RISKI PRATAMA
51.	BERKI SEPTIANI
52.	ELFINA MEI RAHMAWATI
53.	MUSTOFA TRIAS NUGROHO
54.	RATIH PANGESTI
55.	AISYAH AZZAHRA
56.	ASTUTI ISTI INDRIYANI
57.	HANIF MUHAMMAD N.
58.	IMELDA YULIANA
59.	SYAHDAN KURNIAWAN
60.	ANGESTU B.P
61.	YANUAR TRIATMAJA W.
62.	RIDWAN HIDAYAT

63.	TRI SETYAWAN
64.	MA'RUF ARYA PUTRA
65.	NADIA ANGELICA
66.	PURWANTO
67.	WAHYU NUR ARIFIN
68.	RISKI PRATAMA
69.	OLYVIA ALFATH
70.	RICA FAJAR SAPURA
71.	PULUNG WIJANARKO
72.	AMAR
73.	NOVA F.
74.	ANDHYKA DWI PRASETYO
75.	SERLY ADINDA SARI
76.	WAHYU NINGRUM
77.	SEKAR RAHAYU

## Lampiran 7. Data Gaya Belajar

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	Jumlah	
1	3	2	2	2	1	2	3	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	1	1	4	3	67	
2	3	3	2	4	3	2	2	1	2	1	2	4	3	2	3	3	2	1	2	2	3	4	4	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	77	
3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	68	
4	3	2	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	3	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	82	
5	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	3	2	72	
6	3	2	2	4	4	2	3	1	2	1	2	3	3	2	2	3	4	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	75
7	1	1	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	3	3	2	3	3	3	74	
8	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	4	1	1	2	1	3	3	2	1	1	2	2	65	
9	3	2	2	3	3	2	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	80	
10	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	85	
11	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	92	
12	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	3	2	4	2	2	4	87	
13	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	3	3	80	
14	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	4	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	58	
15	3	4	2	3	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	1	2	1	3	2	2	4	2	75	
16	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	52	
17	4	4	2	4	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	4	3	2	1	3	2	2	2	2	2	1	3	4	75	
18	2	2	2	3	3	2	3	1	2	1	2	4	3	2	1	2	2	2	2	3	2	4	1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	2	71	
19	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	67	
20	1	2	2	4	2	1	3	1	2	1	2	2	4	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	62	
21	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	3	2	4	2	4	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	83	
22	3	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	65	
23	2	2	2	3	3	2	4	1	1	4	2	4	2	2	3	4	4	4	4	2	3	1	3	1	1	1	2	2	3	4	2	4	4	86	
24	1	4	3	2	3	3	2	1	1	1	3	2	2	2	2	4	4	3	1	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3	2	1	3	4	75	
25	3	4	3	2	2	1	3	1	3	1	1	2	4	3	1	3	4	2	3	3	4	4	2	2	2	1	3	1	4	1	3	4	4	84	
26	4	3	3	3	4	3	4	1	2	3	2	4	4	2	3	4	2	2	3	3	2	4	2	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	98	



55	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	1	1	2	1	2	3	2	1	1	4	2	65	
56	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	83	
57	2	2	2	1	2	2	3	1	3	1	3	4	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	1	2	1	2	2	3	2	2	4	2	73	
58	3	3	3	2	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	3	89	
59	4	2	0	2	3	3	2	1	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	1	2	1	3	3	1	1	4	3	3	80	
60	4	3	2	1	2	2	4	1	4	2	2	4	3	2	3	3	4	4	2	2	4	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	2	3	88	
61	1	2	3	2	3	4	4	1	3	1	2	3	3	1	2	2	3	1	2	3	3	2	2	1	1	2	2	3	4	1	1	2	4	74	
62	1	2	3	2	4	3	4	1	4	2	3	3	2	1	3	2	1	2	3	3	3	3	2	1	1	2	1	3	3	1	1	2	3	75	
63	4	2	0	2	2	3	3	1	3	1	3	4	2	3	3	2	4	1	3	1	3	4	3	1	2	1	4	3	2	2	1	1	3	77	
64	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	63	
65	2	4	6	2	2	2	2	1	4	1	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	4	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	70	
66	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	1	2	4	4	3	2	3	1	2	1	3	4	2	2	1	4	3	78	
67	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	4	4	3	2	3	1	2	1	3	4	2	2	1	4	3	80	
68	2	2	2	3	3	3	3	1	4	2	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	83	
69	2	3	4	2	3	2	1	1	4	1	3	4	4	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	3	80
70	2	3	4	2	2	2	2	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	2	72
71	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	72
72	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	2	83	
73	3	3	3	2	2	2	2	1	4	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	62	
74	2	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	63	
75	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	86	
76	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	3	3	82	
77	2	3	4	3	2	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	3	4	1	3	3	2	3	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	76	



### Lampiran 8. Data Pola Bermain

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	Jumlah
1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	3	3	1	1	2	1	2	1	1	3	4	38
2	2	1	2	2	2	2	1	1	3	2	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	39
3	1	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
4	2	1	3	2	3	2	1	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	3	49
5	2	1	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	44
6	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	2	3	49
7	1	1	1	2	2	2	1	3	3	2	1	3	1	1	2	3	1	1	1	2	3	1	38
8	1	1	1	1	2	1	1	2	4	3	3	2	3	3	2	2	1	2	3	2	2	1	43
9	3	1	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	49
10	3	1	3	2	3	3	2	3	2	2	1	3	2	2	4	3	2	2	3	2	2	1	51
11	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	3	60
12	2	2	2	3	4	2	1	3	2	2	2	4	3	2	4	3	3	4	2	2	3	3	58
13	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	51
14	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	1	4	1	1	4	2	3	1	2	2	2	1	44
15	2	3	2	3	2	2	2	3	4	2	1	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	62
16	1	1	3	3	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	36
17	3	1	3	3	2	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	1	4	2	3	4	3	2	66
18	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	3	2	1	46
19	2	1	2	2	2	2	1	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	48
20	2	1	2	2	1	2	2	4	2	1	1	4	1	2	3	2	3	2	2	3	2	2	46
21	2	1	3	2	4	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	3	1	4	2	2	4	2	60

22	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	48
23	2	1	3	2	2	2	2	3	2	3	1	4	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	53
24	3	1	3	3	2	4	1	1	4	2	3	4	1	4	4	1	4	2	2	2	2	3	56
25	3	1	4	2	1	2	3	4	2	1	2	4	3	1	4	3	4	2	3	4	3	3	59
26	2	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	70
27	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	50
28	1	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	2	3	1	1	2	1	3	2	3	3	2	55
29	2	1	3	3	3	2	1	2	3	2	2	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	2	50
30	2	2	2	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	4	3	68
31	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	52
32	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	2	52
33	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	4	3	57
34	2	1	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	1	3	1	3	2	3	4	4	59
35	2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	2	3	2	4	2	1	1	2	1	2	1	46
36	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	54
37	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	1	55
38	3	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	53
39	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	3	1	2	1	2	3	2	48
40	1	3	2	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	2	3	1	3	1	2	3	1	2	54
41	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	4	2	2	4	1	2	3	2	2	4	3	48
42	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	52
43	2	1	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	66
44	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1	55
45	2	1	3	3	2	3	2	4	3	2	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	4	4	64

46	1	1	2	2	2	2	1	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	47
47	2	1	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	4	3	3	2	3	2	3	3	4	4	63
48	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	1	2	1	45
49	2	1	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	59
50	2	1	2	2	1	1	1	4	4	1	3	3	1	1	2	2	2	1	2	2	4	1	43
51	2	2	2	2	1	2	1	2	4	2	2	4	2	3	3	1	3	2	3	2	2	2	49
52	3	1	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	58
53	3	3	3	1	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	63
54	2	3	2	4	2	2	3	4	2	3	2	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	60
55	2	3	2	2	4	2	3	3	2	4	1	4	3	4	4	2	3	3	2	2	2	1	58
56	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	4	3	60
57	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	46
58	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	63
59	1	1	3	3	2	2	1	4	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	4	3	2	55
60	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	54
61	1	1	2	2	1	2	1	4	3	1	2	2	3	3	2	1	2	4	3	2	4	3	49
62	1	1	2	2	1	2	1	4	3	3	1	4	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	47
63	1	1	3	3	2	2	1	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	1	54
64	2	1	2	2	2	2	1	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	45
65	3	1	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	4	3	3	2	2	4	2	2	2	51
66	2	1	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	49
67	2	1	3	2	2	2	1	3	4	2	3	4	1	2	4	2	2	3	2	2	2	2	51
68	1	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	3	1	4	3	43
69	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	1	4	3	3	3	3	1	3	1	2	3	2	60

70	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	4	2	2	2	1	2	2	4	4	4	49
71	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	4	2	40
72	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	1	2	2	2	1	2	4	54
73	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	1	4	3	2	3	2	3	1	2	2	2	2	52
74	2	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	4	2	2	2	1	44
75	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	1	3	1	3	1	52
76	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	2	3	3	2	1	2	1	3	1	48
77	2	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	4	2	2	3	2	2	3	3	1	3	3	50

## Lampiran 9. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		77
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.01167912
Most Extreme Differences	Absolute	.052
	Positive	.037
	Negative	-.052
Kolmogorov-Smirnov Z		.458
Asymp. Sig. (2-tailed)		.985
a. Test distribution is Normal.		

## Lampiran 10. Uji Linearitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
GayaBelajar * PolaBermain	77	100.0%	0	.0%	77	100.0%

## Report

GayaBelajar

PolaBermain	Mean	N	Std. Deviation
36	52.00	1	.
38	70.50	2	4.950
39	77.00	1	.
40	72.00	1	.
43	76.25	4	11.587
44	64.33	3	7.095
45	68.50	2	7.778
46	70.00	4	5.477
47	75.00	2	.000

48	74.60	5	8.019
49	77.57	7	3.994
50	81.67	3	16.258
51	78.75	4	6.292
52	73.20	5	8.585
53	84.00	2	2.828
54	85.40	5	5.413
55	79.75	4	6.946
56	75.00	1	.
57	80.00	1	.
58	77.67	3	11.372
59	86.00	3	7.211
60	86.60	5	6.504
62	75.00	1	.
63	93.67	3	5.686
64	100.00	1	.
66	89.00	2	19.799
68	90.00	1	.
70	98.00	1	.
Total	78.75	77	10.391

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
GayaBelajar * PolaBermain	Between Groups	(Combined)	4974.281	27	184.233	2.793	.001
		Linearity	3328.100	1	3328.100	50.456	.000
		Deviation from Linearity	1646.181	26	63.315	.960	.533
	Within Groups		3232.031	49	65.960		
	Total		8206.312	76			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
GayaBelajar * PolaBermain	.637	.406	.779	.606



## Lampiran 11. Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		PolaBermain	GayaBelajar
PolaBermain	Pearson Correlation	1	.637**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	77	77
GayaBelajar	Pearson Correlation	.637**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	77	77

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 12. Uji Regresi Sederhana

**Variables Entered/Removed<sup>b</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	GayaBelajar <sup>a</sup>		. Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: PolaBermain

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.637 <sup>a</sup>	.406	.398	5.757

a. Predictors: (Constant), GayaBelajar

**ANOVA<sup>b</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1695.614	1	1695.614	51.168	.000 <sup>a</sup>
	Residual	2485.373	75	33.138		
	Total	4180.987	76			

a. Predictors: (Constant), GayaBelajar

b. Dependent Variable: PolaBermain

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.215	5.047		3.213	.002
	GayaBelajar	.455	.064	.637	7.153	.000

a. Dependent Variable: PolaBermain

### Lampiran 13. Foto Dokumentasi



Gambar 5. Siswa SD Negeri Banarejo sedang mengisi angket



Gambar 6. Siswa SD Negeri Gegulu sedang mengisi angket



Gambar 7. Siswa SD Negeri Mendiرو sedang mengisi angket



Gambar 8. Siswa SD Negeri Sembungan sedang mengisi angket



Gambar 9. Siswa SD Negeri Pengkol sedang mengisi angket



## Lampiran 14. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp (0274) 520094  
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : **1317** /UN34.11/PL/2015  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

26 Februari 2015

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda Provinsi DIY  
Kepatihan Danurejan  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : ARNI PRAESTI  
NIM : 11108244096  
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD  
Alamat : Klipuh RT 04/02, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SD Se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo  
Subyek : Siswa SD Kelas V Se-Gugus V Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo  
Obyek : Hubungan Pola Bermain dengan Gaya Belajar  
Waktu : Februari- April 2015  
Judul : Hubungan Pola Bermain dengan Gaya Belajar Siswa SD Kelas V Se-Gugus V UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

upetatur1@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/787/2/2015

Membaca Surat : DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Nomor : 1317/UN34.11/PL/2015  
Tanggal : 26 FEBRUARI 2015  
Perihal : IJIN PENELITIAN/RISET

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

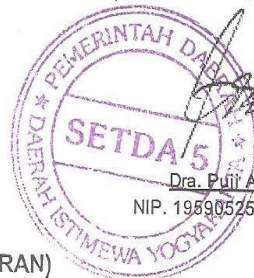
DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ARNI PRAESTI NIP/NIM : 11108244090  
Alamat : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PGSD/PPSD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Judul : HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKNAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO  
Lokasi : DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY  
Waktu : 27 FEBRUARI 2015 s.d 27 MEI 2015

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjapro.go.id](http://adbang.jogjapro.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal 27 FEBRUARI 2015  
A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.  
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Dra. Puji Astuti, M.Si  
NIP. 19590525 198503 2 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN





**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**  
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 2, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611  
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611  
Website: bpmpt.kulonprogokab.go.id Email : bpmpt@kulonprogokab.go.id

**SURAT KETERANGAN / IZIN**

Nomor : 070.2 /00194/II/2015

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/REG/V/787/2/2015, TANGGAL: 27 FEBRUARI 2015, PERIHAL: IZIN PENELITIAN

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;  
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;  
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **ARNI PRAESTI**  
NIM / NIP : **11108244096**  
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**  
Judul/Tema : **HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO**

Lokasi : SD SE-GUGUS V KECAMATAN LENDAH KULON PROGO

Waktu : 27 Februari 2015 s/d 27 Mei 2015

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**

Pada Tanggal : **27 Februari 2015**

**KEPALA**  
**BADAN PENANAMAN MODAL**  
**DAN PERIZINAN TERPADU**  
  
**AGUNG KURNIAWAN, S.IP., M.Si.**  
**Pembina Tk.I ; IV/b**  
**NIP. 19680805 199603 1 005**

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kecamatan Lendah
6. Kepala SD .....
7. Yang bersangkutan
8. Arsip





**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BANAREJO**  
**Alamat: Banarejo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo, DIY.**

**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR: 36/SK/BN/111/2015**


Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Banarejo menerangkan bahwa:

Nama	: Arni Praesti
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 11108244096
Prodi/Jurusan	: PPSD/PGSD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan UNY

Telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (skripsi) dengan judul **“HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 20 Februari 2015

Kepala Sekolah  
  
**SURATINEM, S. Pd SD.**  
**NIP. 19670601 198610 2 002**



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI GEGULU**  
**Alamat: Gegulu, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo, DIY.**

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: *421.007/Ket/II/2015*

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Gegulu menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Arni Praesti

Pekerjaan : Mahasiswa

NIM : 11108244096

Prodi/Jurusan : PPSD/PGSD

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Benar-benar telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (skripsi) dengan judul **“HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 18 Februari 2015

Kepala Sekolah

  
**Sarman, S.Pd.**

NIP: 1961010 198201 1 012



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI MENDIRO**  
**Alamat: Wonolopo, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo, DIY.**

**SURAT KETERANGAN**

**NOMOR: 117/SKet./III/2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Mendiرو menerangkan bahwa:

Nama : Arni Praesti  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 1108244096  
Prodi/Jurusan : PPSD/PGSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (skripsi) dengan judul **"HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kulon Progo, 7 Maret 2015

**Kepala Sekolah**



**AGUS SUDARMAJI. S.Pd.**

**NIP 19690901 199703 1 005**





**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI SEMBUNGAN**  
**Alamat: Mendiro, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo, DIY.**

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR: 09/SB/III/2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Sembungan menerangkan bahwa:

Nama	: Arni Praesti
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 11108244096
Prodi/Jurusan	: PPSD/PGSD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan UNY

Telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (skripsi) dengan judul **“HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kulon Progo, 3 Maret 2015

Kepala Sekolah

**YULIANTO, S.Pd. SD**

**NIP: 19690730 199003 1 006**



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI PENGKOL**  
**Alamat: Pengkol, Gulurejo, Lendah, Kulon Progo, DIY.**

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR: 421.2/45/Ket/III/2015**

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri Pengkol menerangkan bahwa:

Nama : Arni Praesti  
Pekerjaan : Mahasiswa  
NIM : 11108244096  
Prodi/Jurusan : PPSD/PGSD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY

Telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan penyusunan tugas akhir (skripsi) dengan judul **“HUBUNGAN POLA BERMAIN DENGAN GAYA BELAJAR SISWA SD KELAS V SE-GUGUS V UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN LENDAH KABUPATEN KULON PROGO”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



**TUKIYEM, S.P. SD**

**NIP: 19660820 198604 2 005**